



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5  
años en la Institución Educativa Inicial n.º 053 “Santa  
Rosita”. Santa Anita, 2016**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA**

Br. Charo Teodosia Sandoval Bernabel

**ASESORA**

Mgtr. María Soledad Mañaccasa Vásquez

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA Y  
TITULACIÓN**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**PERÚ- 2017**

---

Presidente

---

Secretario

---

Vocal

### **Dedicatoria**

Al Señor Todopoderoso, y a mis familiares por brindarme apoyo y comprensión constante para lograr mis metas. A mi madre que me dejó muchas enseñanzas y me acompaña en todo momento.

## **Agradecimiento**

A todas las personas que contribuyeron con sus aportes y apoyo incondicional para ejecutar el presente trabajo de investigación. A la Universidad César Vallejo permitiéndome conseguir el grado de Licenciada. A los profesores Dennis Jaramillo Ostos y María Mañaccasa Vásquez quienes me orientaron en el desarrollo del proyecto.

## **Declaratoria de autenticidad**

Yo, Charo Teodosia Sandoval Bernabel, estudiante del Programa de Complementación Universitaria y Titulación de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI n. ° 10424562, con la tesis titulada *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial n. ° 053 “Santa Rosita”. Santa Anita, 2016*, declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha: Los Olivos, mayo del 2016.

Firma:

Nombres y apellidos: Charo Teodosia Sandoval Bernabel

DNI: 10424562

## **Presentación**

Señores miembros del jurado calificador:

De acuerdo al cumplimiento de las normas y reglamento de elaboración y sustentación de tesis de la Universidad “César Vallejo” se pone a vuestra consideración la investigación titulada: *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial n.º 053 “Santa Rosita”. Santa Anita, 2016*, con el propósito de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación.

Esta investigación, se realizó para describir el nivel del juego libre en los sectores para que los niños y niñas demuestren sus conocimientos, habilidades, destrezas, así como también sus debilidades o limitaciones, y lo más importante satisfacer sus necesidades e intereses propios de su edad durante su proceso de desarrollo. Principalmente, durante sus primeros 6 años de vida, el juego libre es una actividad que genera aprendizajes significativos, y para ello se les debe brindar los espacios, tiempo y materiales pertinentes.

La información se ha estructurado en seis capítulos teniendo en cuenta el esquema de investigación sugerido por la universidad. En el capítulo I, se considera planteamiento del problema. En el capítulo II, se registra el marco referencial. En el capítulo III, se considera variables. En el capítulo IV, se considera marco metodológico. En el capítulo V, se considera los resultados. Por último, en el capítulo VI, se considera discusión, conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas y los apéndices de la investigación.

*La autora*

## Índice

	Pág.
<b>PÁGINAS PRELIMINARES</b>	i
Páginas del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
<b>RESUMEN</b>	xii
<b>ABSTRACT</b>	xiii
<b>INTRODUCCIÓN</b>	xiv
<b>I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	16
1.1. Realidad problemática	17
1.2. Formulación del problema	20
1.2.1 Problema general	20
1.2.2 Problemas específicos	20
1.3. Objetivos	21
1.3.1. Objetivo general	21
1.3.2. Objetivos específicos	21
1.4. Justificación, relevancia y contribución	22
1.4.1. Justificación Teoría	22
1.4.2. Justificación Práctica	22
1.4.3. Justificación social	23

1.4.4. Justificación Metodológica	23
<b>II. MARCO REFERENCIAL</b>	24
2.1. Antecedentes	25
2.1.1. Antecedentes nacionales	25
2.1.2. Antecedentes internacionales	26
2.2. Marco teórico	29
<b>III. HIPOTESIS Y VARIABLES</b>	55
3.1. Hipótesis	56
3.2. Identificación de variable	56
3.3. Descripción de variable	56
3.3.1. Definición conceptual	56
3.3.2. Definición operacional	56
3.4. Operacionalización de variable	58
<b>IV. MARCO METODOLÓGICO</b>	59
4.1. Tipos y diseño de investigación	60
4.2. Población, muestra y muestreo	61
4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	63
4.4. Validación y confiabilidad del instrumento	64
4.5. Métodos de análisis e interpretación de datos	66
4.6. Aspectos éticos	66
<b>V. RESULTADOS</b>	68
5.1. Descripción de los resultados	69



<b>VI. DISCUSIÓN</b>	77
<b>CONCLUSIONES</b>	82
<b>RECOMENDACIONES</b>	84
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	85
<b>APENDECIS</b>	88

## Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Matriz de operacionalización de la variable la hora del juego libre en los sectores.</i>	58
Tabla 2 <i>Población de los estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita en el año 2016.</i>	62
Tabla 3 <i>Muestra de los estudiantes de 5 años</i>	63
Tabla 4 <i>Jurados Expertos.</i>	65
Tabla 5 <i>Resultados de la confiabilidad de la hora del juego libre en los sectores</i>	66
Tabla 6 <i>Niveles de confiabilidad.</i>	66
Tabla 7 <i>Percentiles de las puntuaciones en las dimensiones de la variable la hora de juego libre para obtener la baremación.</i>	69
Tabla 8 <i>Distribución de frecuencia según su nivel la hora de juego libre en los sectores.</i>	70
Tabla 9 <i>Distribución de frecuencia según sus niveles de planificación</i>	71
Tabla 10 <i>Distribución de frecuencia según sus niveles de la organización</i>	72
Tabla 11 <i>Distribución de frecuencia según sus niveles de ejecución</i>	73
Tabla 12 <i>Distribución de frecuencia según sus niveles de orden</i>	74
Tabla 13 <i>Distribución de frecuencia según sus niveles de la socialización</i>	75
Tabla 14 <i>Distribución de frecuencia según sus niveles de representación.</i>	76

## **Lista de figuras**

	<b>Pág.</b>
<i>Figura 1.</i> Niveles de la hora de juego libre en los sectores.	70
<i>Figura 2.</i> Niveles de planificación en los sectores.	71
<i>Figura 3.</i> Niveles de organización.	72
<i>Figura 4.</i> Niveles de ejecución.	73
<i>Figura 5.</i> Niveles de orden	74
<i>Figura 6.</i> Niveles de socialización	75
<i>Figura 7.</i> Niveles de representación	76

## Resumen

La investigación se ha titulado *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial n.º 053 “Santa Rosita”*. Santa Anita, 2016. El propósito de esta investigación es describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita en el año 2016

La metodología empleada para la elaboración de esta tesis estuvo relacionada al enfoque cuantitativo. Es una investigación de tipo sustantiva que se ubica en el nivel descriptivo. El diseño de la investigación ha sido el descriptivo simple. La población fue de 131 estudiantes y la muestra fue de 98 estudiantes y el muestreo es probabilística estratificados, se utilizó la técnica de la observación, el instrumento es la lista de cotejo.

El resultado obtenido en cuanto a la hora de juego libre en los sectores es del 73,5% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 18,4% de estudiantes se ubican en el nivel logro y un 8,2% de estudiantes se encuentran en inicio.

**Palabras clave:** La hora del juego libre en los sectores, planificación, organización, ejecución, orden, socialización, representación y estudiantes.

## **Abstract**

The research, which is titled: the hour of free play in the sectors in students from 5 years in the institution educational initial n.º 053 "Santa Rosita". Santa Anita, 2016. The purpose of this research is to describe the level of mastery of the hour of free play in the sectors in students from 5 years in the I.E.I. # 053 "Santa Rosita" in the District of Santa Anita in 2016

The methodology used in the preparation of this thesis was related to the quantitative approach. It is a research substantive is located at the descriptive level. The research design has been the simple descriptive. The population was 131 students and the sample was of 98 students and sampling is stratified probability the observation technique used, the instrument is checklist.

The results obtained in terms of sectors 73.5% free game time students from 5 years in the Santa Anita district I.E.I. # 053 "Santa Rosita", are at the process level, 18.4% of students are located in the achievement level and 8.2% of students are at home.

**Key words:** game time free in the sectors, planning, organization, execution, order, socialization, representation and students.

## **Introducción**

La investigación es importante porque en el mundo y en nuestro país los investigadores han demostrado que los infantes que más juegan son hábiles, activos y creativos, se desarrollan y logran aprendizajes significativos, y los no participan en el juego se ven atrasados. Por esta razón uno de los aspectos fundamentales que se toman en cuenta en el currículo, según las últimas corrientes pedagógicas es el aprendizaje basado en el juego libre o espontáneo. Por lo tanto, se describió los niveles de dominio de la hora de juego libre en los sectores.

En tal sentido, el informe final de investigación está dividido en seis capítulos:

En el capítulo I, se describe la realidad problemática, enseguida la formulación del problema, la justificación y los objetivos.

En el capítulo II, se registra el marco referencial, los antecedentes del estudio, marco teórico y la perspectiva teórica.

En el capítulo III, se precisa los aspectos de la variable estudiada y la forma en que se operacionaliza la variable.

En el capítulo IV, se explica el marco metodológico, la metodología empleada, el tipo de estudio, el diseño de investigación, la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, validación, confiabilidad del instrumento, los procedimientos de recolección de datos y métodos de análisis de interpretación.

El capítulo V, presenta los resultados las cuales responden a los objetivos de la investigación. Por último, en el capítulo VI, se ubican las recomendaciones, referencias bibliográficas y los apéndices de la investigación.

## **I. Planteamiento del problema**



## **1.1. Realidad problemática**

A nivel mundial, los países se preocupan por alcanzar los niveles más altos en Educación y todos reconocen que la base de todo los aprendizajes radican en la familia y la Educación temprana en los primeros años de vida, así las autoridades educativas los foros internacionales que se dan a favor de la Educación reconocen de la importancia de valorar el juego libre en sectores. Mediante el juego los niños y niñas demuestran sus conocimientos, sus habilidades, destrezas, así como también sus debilidades o limitaciones, y lo más importante satisfacen sus necesidades e intereses propios de su edad y durante su proceso de desarrollo, principalmente durante la primera infancia, el juego es una actividad que genera aprendizajes significativos, y para ello se les debe brindar los espacios, tiempo y materiales pertinentes.

García y Llull (2009) mencionaron:

[...] el juego es una producción del ser humano, que a través de la acción de jugar , realiza un cambio representativo o tiene una idea de la realidad en que el niño escoge libremente su idea, innova, selecciona sus materiales de su alrededor para realizar sus actividades. De esta manera se integra a su contexto para corregir, conocer e interiorizar sus aprendizajes. (p. 10).

A inicios del siglo XX, se da gran importancia al juego infantil, ya que diferentes autores e investigadores demuestran que a través de ello se desarrollan las funciones psicológicas y emocionales, es decir desarrollan su inteligencia, de ahí que nace la idea de

utilizarlo como estrategia de aprendizaje y utilizarlo en las aulas de educación infantil, además el juego es innato y divertido para los estudiantes.

A nivel nacional, la realidad no es extraña a la del mundo, porque actualmente nos encontramos en un mundo globalizado donde el aporte de los avances científicos y tecnológicos, así como las telecomunicaciones influyen en la Educación esto no aleja al Perú del mismo escenario. El Ministerio de educación, ha centrado sus objetivos a partir del PEN en lograr la mejora de los aprendizajes y muestra la necesidad e interés de comprender el valor y la importancia del juego libre e incorporarlo a través de los resultados a la práctica docente de maestras de la EBR en el nivel Inicial II ciclo.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009) manifestó:

Jugar es una actividad principal en la vida de los niños durante la primera infancia, ya que en el cerebro del niño se producen muchos enlaces entre sus neuronas que favorecen el aprendizaje y desarrollo de forma integral. Si un niño no juega se atrasa sus capacidades se truncan y su personalidad se debilita. Por tal razón jugar es necesario para el desarrollo de cerebro del niño que lo ayuda en su aprendizaje y bienestar general. (p.11).

A nivel local, específicamente en la UGEL 06 Ate Vitarte - Santa Anita, han desarrollado procesos de capacitación a las maestras del nivel Inicial II ciclo de la EBR para que estén en la posibilidad de sustentar la importancia del juego para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Con las capacitaciones recibidas se pretendió brindar orientación para que muchas maestras que adolecen de trabajar con la metodología del juego libre en sectores puedan ejecutar mejoras en la práctica pedagógica, ya que los estudiantes

aprenden mejor con actividades lúdicas. Por lo tanto, se conviertan en promotoras del juego en su comunidad, así como sensibilizar a los padres de familia y sociedad a favor del desarrollo personal de los niños.

A nivel de la IEI n.º 053 “Santa Rosita” se presenta la siguiente problemática, se está aplicando el juego libre en sectores, pero los estudiantes no cumplen con la secuencia de la metodología establecida por el Ministerio de educación, siendo esta muy importante para la formación integral de los estudiantes como antes mencionamos, no se cuenta con los materiales suficientes para la implementación y organización de los sectores.

Las autoridades educativas locales apuestan por una educación de calidad y están donando materiales educativos; así como entregando dinero para contar con aulas implementadas con sus diferentes sectores, pero es insuficiente ya que faltan materiales.

Los padres de familia poseen escasos recursos económicos y no colaboran con la implementación o renovación de juguetes, que posibilitan el desarrollo del juego libre en sectores. En muchos casos, los padres no valoran el juego libre como un momento de aprendizaje valioso para sus hijos, muchos de ellos por poca información, creen que jugar no ayuda en el aprendizaje de los niños en las diferentes áreas; así como hacen comparaciones con otros colegios particulares que les enseñan a leer y escribir, aduciendo que se están atrasando en sus estudios.

Entonces los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa no desarrollan el juego libre en sectores en forma correcta, y las maestras no están cumpliendo con el proceso metodológico del Ministerio de Educación, siendo muy importante para los aprendizajes de los estudiantes de Educación Inicial.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016?

### **1.2.2 Problemas específicos**

¿Cuál es el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016?

¿Cuál es el nivel de dominio de la organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016?

¿Cuál es el nivel de dominio de la ejecución o desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016?

¿Cuál es el nivel de dominio del orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016?

¿Cuál es el nivel de dominio de la socialización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016?

¿Cuál es el nivel de dominio de la representación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita”. Santa Anita, 2016?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

Describir el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016.

Describir el nivel de dominio de la organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016.

Describir el nivel de dominio de la ejecución o desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016.

Describir el nivel de dominio del orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016.

Describir el nivel de dominio de la socialización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016.

Describir el nivel de dominio de la representación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016.

#### **1.4. Justificación, relevancia y contribución**

##### **1.4.1. Justificación teoría**

En la presente investigación se plantea qué a través de la observación los niños y niñas de la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” de Santa Anita, no están cumpliendo con la secuencia metodológica del juego libre en los sectores por tal motivo urge una investigación ya que es un momento pedagógico muy importante y valioso para el desarrollo integral óptimo de los niños y niñas y lograr la calidad educativa. También tiene aportes teóricos de diferentes autores que generaron conocimientos, asimismo servirá para otras investigaciones similares.

##### **1.4.2. Justificación práctica**

Con los resultados obtenidos en la presente investigación se contribuirá al progreso de la educación inicial, con calidad y calidez. Se debe potencializar las bases para su vida presente y futura. La hora del juego libre en los sectores en el aula es un tiempo y espacio privilegiado donde los niños y niñas juegan e interactúan de manera autónoma, de acuerdo a sus intereses, necesidades y libertad de acción de acuerdo los derechos de los niños. También realizan el juego simbólico por que representan la cultura a la que pertenecen, o responden a su contexto, los roles de género, los afectos, la imitación de los personajes con

más prestigio para ellos, la relación con sus padres , maestros, amigos, familiares, y los problemas que le aquejan.

#### **1.4.3. Justificación social**

La investigación contribuye proporcionando información a los padres de familia y a la sociedad sobre la importancia de la hora del juego libre en los sectores en los estudiantes de educación inicial. Afianzan las competencias y capacidades de las diferentes áreas curriculares, y es base para futuros aprendizajes, para lograr la calidad educativa. Por lo tanto, erradicar la idea equivocada de algunas personas que jugar para los pequeños es perder el tiempo o atraso, y apoyar en la implementación de los sectores de las aulas con muebles y materiales necesario para su edad. Los resultados de la investigación se pueden extrapolar, es decir representan a los estudiantes de la jurisdicción de la Urbanización alto los Ficus de Santa Anita.

#### **1.4.4. Justificación metodológica**

Los instrumentos, métodos, técnicas y procedimientos, una vez probada su validez y confiabilidad, pueden ser empleados en otros estudios Similares. De esta manera, se utilizó instrumentos convencionales para recolectar y analizar datos y otros documentos relacionado con la variable, objeto de estudio para generar conocimientos sobre ella.

## **II. Marco referencial**



## **2.1. Antecedentes**

### **2.1.1. Antecedentes nacionales**

En el ámbito nacional, Camacho (2012) presentó su tesis titulada *El Juego Cooperativo Como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años*. La presente investigación se inicia como respuesta a la necesidad que presenta un grupo de niñas de 5 años de una institución educativa privada para hacer uso de sus habilidades sociales en diferentes momentos y espacios de relación social en el interior de su grupo de pares. El objetivo que guó esta investigación fue el siguiente: Unir el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años? Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. Dada la origen de los objetivos, la investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, ya que mediante ella se quiso conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas de 5 años. A fin de obtener los datos necesarios para la investigación se utilizó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento fue aplicado en dos fases: la primera fue inicial, la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego. La muestra estaba dada por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. La segunda fase es la final de la aplicación del programa de juegos lo cual nos permitió conocer el efecto del programa de juegos cooperativos y el aumento o el uso de las habilidades sociales en el grupo de niñas de 5 años. Una de las conclusiones es

que los juegos incentivados en el aula constituyen una opción para mejorar habilidades sociales entre el grupo de alumnas, propiciando un clima adecuado en el aula. La muestra estaba conformada por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima.

Por otro lado, Salas (2012) realizó su tesis *Programa Jugando en los Sectores para Desarrollar Capacidades Matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao*. La presente investigación tuvo como finalidad establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para la mejora en el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – posttest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la obtención de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a .919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó

### **2.1.2. Antecedentes internacionales**

Paredes y Pasquel (2011) desarrollaron la tesis *La implementación de Rincones Lúdicos y su Incidencia en el Aprendizaje de Niños y Niñas de 4 a 6 años de las*

*Escuelas Juan Miguel Suárez y Medardo Proaño de la ciudad de Ibarra durante el período 2010-2011*” La Implementación de Rincones Lúdicos en las aulas de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad, presenta un requerimiento constante para las maestras de las escuelas “Juan Miguel Suárez” y “Medardo Proaño” de la ciudad Ibarra por lo que ha sido elegido como tema de investigación al ser parte importante de una rama de las funciones profesionales en la formación de la especialidad de Docencia Parvularia. Los resultados sirvieron para realizar una propuesta de solución, con la finalidad de mejorar la calidad educativa de los niños y niñas observados, mediante la implementación de rincones lúdicos, después del diagnóstico general y fundamentado en la base teórica añadida al informe final. El presente trabajo de Tesis es una investigación descriptiva, es decir los datos referidos por los docentes encargados del grupo infantil y las fichas de observación de cada párvulo logró describir el hecho social, de forma real y así poder llegar a la conclusión del tema: es su mayoría los niños y niñas de las Escuelas “Juan Miguel Suárez” y “Medardo Proaño” no cuentan con rincones de juego en sus aulas que mejoren su desarrollo integral, lo que desfavorece su intelecto, autonomía y desenvolvimiento social.- La suma de estos educadores observados en el grupo de niños y niñas evidencian claramente la carencia de habilidades y destrezas específicas

Así mismo, Ovalle (2015) sustentó su tesis *Metodología de Rincones de Aprendizaje Para el Fortalecimiento del Pensamiento Lógico-Matemático*. El niño y la niña se encuentran en permanente desarrollo y los distintos aspectos genéticos y favorecen en el progreso cerebral y es a través de ello que se puede formar la conducta, las emociones, el aspecto físico, las habilidades cognitivas y la

personalidad esto permite que se integre a su entorno y a los nuevos conocimientos, es por ello que la educación preprimaria es un pilar fundamental para el desarrollo de Guatemala. Es en base a las necesidades encontradas dentro de la institución se desarrolló el proyecto educativo denominado metodología de rincones de aprendizaje para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático el cual consolidó la implementación del rincón de pensamiento lógico matemático para el desarrollo de las distintas habilidades y destrezas de los niños y niñas de cuatro a seis años como medio de iniciación al proceso matemático ya que permite que las profesoras trabajen con diferentes tipos de materiales y el uso del juego como la estrategia de enseñanza. Mismo que beneficio a la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de Salcajá, por medio de capacitación a las docentes, una guía de tareas de pensamiento lógico matemático que las profesoras pondrán utilizar en la práctica con los niños y las niñas de las diferentes etapas con las que laboran y poder así ayudar el desarrollo social, afectivo, cognitivo, físico y cultural, asimismo como garantizar la espontaneidad, libertad y el placer, así lograr desarrollar las competencias necesarias para la vida de los infantes. El objetivo general fue implementar la metodología de rincones de aprendizaje a través de una guía de actividades de pensamiento lógico-matemático con docentes del nivel pre primario de la escuela oficial de párvulos del municipio de Salcajá. se trabajó con 150 niños y niñas de 4 a 6 años de la zonas rurales y urbanas, para recabar información se realizó la observación, entrevista, se utilizó la lista de cotejo y una boleta de opinión, se usó la metodología de rincones y el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la educación preprimaria, cómo resultados se logró implementar con el 100% de éxito a través de actividades y juegos que apoyarán la práctica pedagógica, se arribó la calidad educativa en la institución educativa pre primaria, como resultados se logró implementar con el

100% de éxito a través de actividades y juegos que ayuden la labor de las maestras, se concluye que se logró elevar el nivel educativo en la institución

## **2.2. Marco teórico**

### **2.2.1. El juego**

Ministerio de Educación (2009) definió: “es una actividad voluntaria que el niño lo realiza y le ocasiona alegría y felicidad, así como también vuelve a crear sus experiencias vividas y modifica la realidad” (p. 13). Es decir los niños y niñas son eminentemente lúdicos durante la infancia, todo lo ven juego. Por lo tanto, el juego debe ser libre y espontaneo, donde participan según sus propios intereses y necesidades.

Ministerio de Educación (2008) manifestó:

El juego es una actividad libre y principalmente gozosa, no es obligada o dirigida por otros. Para un niño el juego, es interesante, siente, percibe y explora los objetos. A la vez regula emociones, canaliza tensiones y controla sus impulsos. (p. 27)

El juego es entretenimiento y gozo, los niños se concentran tanto, que se olvidan de otras necesidades, de acuerdo a la edad varían el lugar y duración de sus juegos. El juego es vital para los niños, es práctica creadora, el niño a través de ello puede crear y usar toda su personalidad. Cuando un adulto interviene puede echar a perder lo provechoso que vienen adquiriendo solo deben observarlos brindándoles afecto y seguridad. Además, con el juego liberan energías y les brinda alegría y felicidad, Cuando no juegan sería preocupante, ya que se detectarían problemas de orden psicológico, físico o biológico.

García y Llull (2009) manifestaron:

El juego es una actividad innata, natural del ser humano, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma normal de acercarse y comprender su entorno. Resulta fácil reconocer el juego, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa. (p. 8).

Durante los juegos ellos actúan con sinceridad, sin miedos, y representan la realidad o experiencias vividas de manera espontánea. Es decir, realizar el juego simbólico, así como crean e inventan, con ello se encuentran con el mundo; porque va a explorar y conocerlo, con otras personas, porque se va a comunicar para transmitir sus ideas y pensamientos y también con el mismo, cuando concreta su actividad deseada.

Chokler (2001, como se citó en Ministerio de Educación, 2014, p. 10) precisó: “El juego es una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora”. El juego es libre se realiza en cualquier momento o lugar, es decir de manera espontánea, no es planificado para aprender alguna lección. El juego es motivador y de mucho interés para los niños y niñas, puede ser cambiante de acuerdo a las emociones que presente el o los protagonistas. Ellos no esperan un final en el juego.

Johan Huizinga (1938, como cito García y Llull, 2009.) definió:

Al desarrollar el juego libre, el niño recrea y demuestra un aprendizaje interesante, a través del uso de materiales, la resolución de conflictos, además interioriza sus experiencias, es crítico de sus producciones, valora su

actividad, opina sobre sus actitudes y la de otros ,además el juego puede retener por completo al jugador, sin ningún interés material ni se obtenga en ella algún beneficio, y se realiza dentro de un determinado tiempo y espacio, que se ejecuta con reglas impuestas por ellos mismos y que da origen a grupos que tienden a rodearse del mundo en que viven. (p. 10).

A través del juego, los niños recrean la realidad o actividades de la vida cotidiana, es decir realizan el juego simbólico, ellos eligen libremente lo que desean jugar, el lugar y los materiales con los que cuenta y que desean lograr, es decir los niños asimilan la realidad luego imitan. El juego libre es un medio por donde los niños y niñas satisfacen sus necesidades e intereses, con reglas que ellos mismos establecen, si un adulto interviene puede cortar sus proyectos de juego.

### **2.2.3.-Importancia del juego libre en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas.**

Ministerio de Educación (2009) mencionó ideas clave:

Jugar beneficia el desarrollo del cerebro del niño.

Al jugar el niño está intensificando el motor de su desarrollo y aprendizaje.

El juego de un niño demuestra el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados.

Las relaciones familiares y sociales es el marco donde el juego muestra mayor desarrollo y el aprendizaje.

La conducta lúdica va modificando y progresando conforme el niño crece en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado.

(p.11)

Ministerio de Educación (2009) manifestó:

Los niños al jugar aprenden, están en actividad, preguntan sobre la función de un objeto, piensan, afianzan su creatividad, dialogan y establecen amistad con los demás, se están desarrollando y por lo tanto, transforman el mundo que lo rodea en esto consiste el aprendizaje. (p. 28).

El juego es una actividad que aumenta las capacidades adaptativas y necesaria para los niños y niñas, como práctica de aprendizaje, mediante ello desarrollan con espontaneidad, conocimientos, habilidades, destrezas, creatividad, imaginación, autonomía. Es decir, favorece el desarrollo integral y sobre todo satisface sus necesidades; por ello es de gran importancia, ya que aprenden de forma innata, divertida, con alegría y placer cuando logran su objetivo; además aprenden de manera informal y sin dificultad. El juego es necesario como una estrategia de aprendizaje, el hecho de que los niños juegan libremente les permite trabajar su autonomía, el respeto a los demás y la aceptación de los resultados.

Los adultos tienen que estar a la expectativa, brindándoles seguridad, afecto, los materiales y espacios necesarios de acuerdo a su edad.

Ministerio de Educación (2008) mencionó:

El juego es por excelencia la mejor manera de aprender del niño; se acerca a conocer su entorno que lo rodea. Los niños que viven en el campo y los que viven en la ciudad practican una serie de actividades lúdicas y poseen un gran cantidad de juegos, de simulación, de competitividad, de actuación,



de fuerza, de palabras, de habilidad intelectual, en la que usan los recursos y medios de su comunidad a la que pertenecen y les ayuda desarrollar capacidades comunes. (p. 60).

Diferentes juegos en cualquier lugar son imprescindibles para los niños y niñas, primero realizan juegos motores, luego viene el juego simbólico, que es la representación de hechos vividos anteriormente en su entorno. Por lo tanto, se proyecta hacia la abstracción y el desarrollo del pensamiento, lo que hace es explorar y marchar con su imaginación por lo que facilitan la construcción de aprendizajes significativos y nuevos conocimientos. Es necesario contactarlos con la naturaleza, fomentar en ellos la recreación, invención y no entregarles todo preparado con ello su desarrollo sería perfecto.

El juego favorece en el niño la formación de su subjetividad, es decir intervienen los sentimientos, experiencias o intereses, a ser más bueno con los demás, distinguirse de otros, reparar situaciones que lo afligen, darse cuenta de la sucesión en sus acciones, y también su maduración.

Jiménez (como se citó en Ministerio de Educación, 2014)

El juego no se puede caracterizar como una simple distracción, el juego es el fundamento principal del desarrollo, incorpora en el pequeño las nociones básicas del mismo, de otros y del mundo, le permite conocer su cuerpo y sus funciones, a orientarse en el tiempo y espacio, a explorar y construir, a establecer amistad con otros, y a comunicarse. Como proceso ligado a los sentimientos aporta bastante a fortalecer conocimientos que van

adquiriendo. Entonces a más juego, mayor posibilidad de sentirse bien consigo mismo y con los demás. (p. 9).

La actividad lúdica en los niños y niñas es una necesidad fundamental y con ello demuestran gran felicidad, goce y fiesta, en la que se entregan mediante una acción libre, que fomenta el progreso social, motor, de conocimientos y sentimental. Durante el juego, desarrollan su capacidad empática, la solidaridad, la convivencia democrática ya que practican normas establecidas por ellos mismos. Los infantes a través del juego simbólico, van abandonando el egocentrismo y van construyendo espontáneamente sus propios aprendizajes. Al jugar representan hechos cotidianos vividos anteriormente y de esta manera desarrollan la creatividad e imaginación que son resultado del pensamiento y la razón.

Sarlé y colaboradores (2008) afirmaron:

Con el juego el niño aprende y desarrolla su razonamiento, su fantasía, e inventa. El juego abastece un entorno dentro del cual puede preparar formas de responder a las interrogantes con las que se confronta, y también construir nuevos saberes. El juego le ayuda a volver a elaborar sus aprendizajes y es muy importante factor de balance y poder de sí – Al mismo tiempo, el juego le permite conversar, ayudar a otros y ampliar la información que tiene de su comunidad. (p. 20).

El juego libre promueve el desarrollo del pensamiento, la percepción, la lógica, la comunicación, la independencia, tolerancia, y por medio de ello adquieren conocimientos,

de acuerdo su maduración. Es un error pensar que jugar es una pérdida de tiempo o un simple entretenimiento.

Delgado (2011) afirmó:

El juego es importante para el niño. A través de ello examina, conoce, entiende su realidad, canaliza tensiones, desarrolla su creatividad, inventa, resuelve conflictos y comprende su realidad. Realmente permite la formación del niño como persona y de forma integral. (p. 31).

El juego incorpora en el niño ideas de sí mismo, de otros y del contexto, le ayuda aprender, le permite elegir, escoger, desarrollar la atención, autonomía, iniciativa, dominar el mundo que lo rodea. Estos aprendizajes son de forma libre, espontánea y se da a un nivel inconsciente. Cuando el niño juega conoce a los demás y así mismo, desarrolla su capacidad de percibir la realidad, resuelve conflictos, irá haciendo las primeras diferencias de la realidad y fantasía.

García y Llull (2009) manifestaron:

En síntesis el juego y aprendizaje son aspectos muy relacionados, puesto que hay importantes aprendizajes que se logran en los niños, a través de actividades netamente lúdicas. Mediante ello, el niño conoce aspectos del medio natural, social y cultural en el que vive. (p. 80).

El juego es la mejor forma de aprender, y a través de ello se conseguirá resultados excelentes e infinitos, ya que reciben mejor la información de manera libre y de acuerdo a su maduración. El niño cuando juega no piensa en aprender, es cuando juega que el niño

aprende. El juego es una acción compleja ya que abarca conductas físicas, psicológicas, sociales y de comunicación, permite captar la realidad e incorporar en la mente, está considerada como una conducta que facilita el desarrollo y es necesaria para la vida, cualquier acción de la vida cotidiana puede convertirse en juego para los estudiantes.

El juego debe ser utilizado como una forma de aprendizaje, cuando los niños siguen instrucciones elaboradas por ellos mismos, les favorece trabajar la autonomía, el respeto a los turnos y la aceptación de los resultados.

#### **2.2.4.-Características del juego**

Delgado (2011) mencionó:

El juego es una actividad espontánea y libre, nadie está obligado a jugar.

Se realiza dentro de un tiempo y espacio

Tiene valor por sí mismo.

Es placentero y siempre se reconoce positivamente

Todos los niños del mundo juegan y es innato.

Es beneficioso para adultos y niños

Requiere de esfuerzo porque es activo.

El niño juega en cualquier momento o lugar.

Observar el juego para conocer al niño

El juego reconcilia al niño consigo mismo y con los demás.

Promueve la autonomía, seguridad física y afectiva

Es creador porque transforma el espacio con los materiales dándole nuevos significados al material. (pp. 6-7).

García y Llull (2009) mencionaron:

La actividad lúdica no se condiciona desde el exterior

Es una actividad espontánea, no obligada.

El carácter gratificante del juego lo convierte en una necesidad.

El proporcionar satisfacción inmediata lo convierte en objeto de interés.

Todo juego proporciona espacios de actividad física y/o mental

Por ser un espacio exploratorio y de interacción, es una actividad social.

El juego encierra emoción, busca proporcionar diversión y placer.

(pp. 12-13- 14-15).

Para el niño, el jugar es placentero, es la expresión de su personalidad, al mismo tiempo una necesidad de canalizar tensiones y lograr la felicidad. El juego se da por motivaciones internas, con ello se sienten alegres, lo hacen por voluntad propia, y de acuerdo a sus intereses, y no buscan un resultado final, no interesa contar con juguetes, utilizan cualquier objeto para transformarlo, investigan lo desconocido, y el adulto debe dejarlos descubrir y solo intervenir si hubiera riesgo.

### **2.2.5. Tipos de juego**

Ministerio de educación (2009) mencionó: “El juego motor tiene que ver con el movimiento y experiencias con el cuerpo y sentidos [*sic*] que genera en el niño” (p. 14). Es decir, los niños y niñas utilizan principalmente su cuerpo para jugar, saltan, corren, atrapan, etc. Da la posibilidad de controlar los movimientos del cuerpo, ejercitando el tono muscular, la coordinación motora, el equilibrio, la fuerza muscular, la relajación, etc...

Ministerio de educación (2009) afirmó: “Juego social se caracteriza porque influye las relaciones con los demás” (p. 15). Los niños y niñas son eminentemente sociales, juegan en pares o grupos, elaboran sus reglas, las cuales la respetan, también son afectuosos, así mismo permiten el enfrentamiento de conflictos y situaciones que deberán resolver por sí solos, dando paso al desarrollo de las habilidades sociales. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

Ministerio de educación (2009) conceptualizó: “El juego cognitivo consiste en averiguar lo desconocido por el niño” (p. 15). Se da cuando a través de la exploración a través de todos los sentidos, llevándolos a establecer deducciones, abstracciones, clasificaciones, etc. También se plantean retos que demandan la participación de su inteligencia. Para ello es necesario proporcionarles una serie de materiales variados de acuerdo a su edad.

Ministerio de educación (2009) definió: “El juego simbólico es la imitación y representación de actividades, acontecimientos, situaciones y roles relacionados con su vida diaria” (p. 16). Los niños y niñas imitan acciones que observan, hacen de médico, viste a la muñeca, etc. para ello utilizan objetos o elementos que tiene a la mano, para simular acciones que evoca a través del juego.

#### **2.2.6.- La Hora del juego libre en los sectores**

Ministerio de Educación (2009) precisó:

La hora del juego libre en los sectores es un momento pedagógico que se desarrolla diariamente, es decir permanentemente. Se realiza durante una

hora, y es generalmente en el aula, puede ser al aire libre o en el patio de la Institución. (p. 49).

La hora del juego libre en los sectores se utiliza en las aulas de educación Inicial, como metodología para la enseñanza, aprendizaje e interacción de los estudiantes, donde eligen el sector para jugar libremente, lo hacen en pequeños grupos o individualmente.

Los sectores están equipados con juguetes o materiales de acuerdo a su edad, intereses y necesidades de los estudiantes y al alcance de ellos.

Ministerio de Educación (2008) definió: “Es un momento pedagógico donde los estudiantes pueden elegir entre varios sectores y compartir una misma tarea, la planificación, la resolución de conflictos con el grupo de compañeros que participan.” (p. 164). El juego libre en los sectores, es como menciona libre se da todos los días por el tiempo de una hora, siendo flexible de acuerdo a las situaciones que se presentan con los estudiantes, el aula debe estar organizada con los espacios adecuados para cada sector con diferentes materiales que deben ser renovados cada cierto tiempo, la maestra solo interviene cuando la situación lo requiera, a menudo se da cuando se suscitan pequeños conflictos. Los sectores de juego libre tienen como finalidad el logro de aprendizajes significativos.

Paredes (2012) consideró: “Los espacios de juego en el aula, están acondicionados y organizados para el desarrollo Habilidades, destrezas, y construyan conocimientos, a partir del Juego libre y espontáneo”. Los sectores de juego libre, tiene intenciones pedagógicas de manera libre y no como momento de espera a los niños y niñas que van llegando al aula

o como solo un entretenimiento. El aula está dividida en sectores o espacios de juego, muy bien delimitadas y con materiales atrayentes a los intereses de los estudiantes.

### **2.2.7. Características de la hora del juego libre en los sectores**

Ministerio de Educación (2009) mencionó: a. Es una actividad voluntaria y particular con iniciativa del propio niño, y es su producción. b. El niño y niña juegan “como si” es decir simulan, si una niña juega con la cocinita es “como si” estuviera cocinando, si un niño coge una madera y juega “como si” fuera un carro. c. El afecto está presente, es decir, el niño y la niña goza con los juegos. d. El juego puede cambiar en cualquier momento. Es decir es espontaneo, de acuerdo a la creatividad e imaginación de los niños y niñas. e. Lo importante es el proceso y no el final. Los niños y niñas disfrutan en el momento del juego, no piensan en el final es decir “es aquí y ahora” (p. 49).

### **2.2.8. Ventajas de la hora del juego libre en los sectores**

Esta actividad tiene muchas ventajas para el desarrollo integral de los estudiantes, y sobre todo por ser libre expresan su personalidad, y disfrutan de manera placentera.

Paredes (2012) mencionó:

Se asegura la espontaneidad, libertad y el placer del juego.

El encuentro con lo nuevo se lleva a cabo a través de la interacción libre y espontánea.

El juego es la base del aprendizaje.



Es una forma de comunicación a través de la cual se interrelacionan en su ambiente mediante la observación, representación, dialogo, experimentación, conocimiento, análisis y valoración.

Obtienen experiencias de aprendizaje que mejora las diferentes áreas de desarrollo: Destrezas de Aprendizaje, Educación Física, Expresión Artística y Medio Social y Natural.

Incentiva el trabajo cooperativo.

Posibilita el intercambio de conocimientos

Propicia el valor de la responsabilidad.

Fortalece las relaciones sociales.

Ayuda al invento e imaginación.

Se incrementa la investigación y el descubrimiento.

Aporta en la solución de problemas,

Fomenta la manipulación y exploración.

Desarrolla la motricidad fina.

Afianza las diferentes áreas de desarrollo

Estimula la expresión verbal.

#### **2.2.9. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores.**

Para que el juego en sectores sea implementado con éxito se debe considerar el tiempo y el espacio como elementos que organizan, estructuran y dan seguridad.

Ministerio de Educación (2009) mencionó:

El tiempo y el espacio son factores que contribuyen favorablemente para el juego, y se debe planificar con mucha atención y anticipación porque le dan

a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden. (p. 52).

El juego libre en sectores tiene una duración de 60 minutos, todos los días, y siempre a la misma hora, y es exclusivo para dicha actividad, ya que favorece el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. Se puede realizar a primera o última hora de la jornada pedagógica, Si es a primera hora les carga de energía y aprenden mejor las siguientes actividades y si es a la última hora es para relajarse y regresar a casa tranquilos. Los niños deben contar con espacios donde puedan moverse con libertad y seguridad, para desarrollar su proyecto de juego autónomo, ya sea en grupo o de manera individual, despejada de materiales que obstaculizan el libre movimiento.

Ministerio de Educación (2009) manifestó: “Este momento debe efectuarse todos los días, de preferencia al inicio de la jornada cuando todos hayan llegado al aula” (p. 165). Es decir es una actividad pedagógica que se da en la jornada diaria, y no como tiempo de espera o recibimiento, es decir como estrategia de aprendizaje, con libertad y espontaneidad.

Ministerio de Educación (2013) consideró:

Se debe tener en cuenta que los sectores deben estar delimitados, para que los niños se desplacen y evitar malestar entre ellos. Hay varios sectores, y para implementar debemos tener en cuenta ciertos aspectos como: intereses de los niños, cantidad de estudiantes, tamaño del aula, materiales con los que contamos. Sin embargo los sectores que deben permanecer durante el año son la biblioteca y el de dramatizaciones, porque son los de mayor importancia para su desarrollo y aprendizaje, solo se debe variar los

materiales para que no pierdan el interés, los demás sectores se pueden cambiar cada cierto tiempo para que tengan oportunidad de jugar con variados materiales. (p. 29).

El niño comparte un espacio y tiempo con otros compañeros y maestra. El aula está organizada con diferentes sectores de juego en donde tienen la posibilidad de trabajar en subgrupos e interactuar con sus pares. Tiene un tiempo de desarrollo, normas establecidas, propuestas por ellos mismos para el momento del juego libre en los sectores.

Delgado (2011) manifestó:

Las posibilidades del aula y las necesidades del grupo

La edad de los niños

Establecer el número de rincones en función de las propuestas de los niños y las intenciones pedagógicas.

No olvidar crear rincones para el juego libre.

No debe haber más de 5 o 6 rincones al mismo tiempo en el aula.

Estructura bien definida y espacio concreto y delimitado

Los niños deberán tener espacio para moverse.

Tendremos que tener en cuenta el nivel de ruido que puede generar cada rincón.

(p. 115).

#### **2.2.10. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores**

Los recursos son importantes, ya que permite realizar el juego simbólico, que es la representación de lo real a la fantasía y creatividad, que realizan los estudiantes durante la

hora del juego en los sectores. Es importante al momento de organizar los sectores del aula tomar en cuenta que los sectores más bulliciosos vayan separados de los que no causan mucha bulla.

Organización de los juguetes y materiales.

Hay dos formas de organizar los juguetes y materiales de acuerdo al espacio del aula.

Si se cuenta con espacio grande, se organiza los juguetes y materiales en estantes y por sectores, los cuales deben estar a la altura de ellos, a través de esta organización también desarrollan la noción de espacio, es decir las cosas ocupan y tienen un lugar en el espacio. Si el aula es pequeña, los objetos se organizan en cajas temáticas de diferente color. En las cajas se guardarán los materiales de los diferentes sectores. Los niños sacan las cajas al exterior del aula para jugar y luego guardan los juguetes y materiales, regresándolos a su lugar (Ministerio de Educación, 2009, p. 59).

Hogar, El sector o caja temática hogar, desarrolla el juego simbólico, debe estar ubicado en un espacio que permita el libre desplazamiento y debe estar equipado con ropa y accesorios para apoyar la representación, enseres del hogar, muñecas, productos para cocinar, etc. Los accesorios deben tener las características del lugar donde habita. (Ministerio de educación, 2009, p.59).

.

Construcción, desarrolla el dominio del espacio, debe ser un lugar de poco tránsito, se debe contar pedazos de madera de diferentes tamaños formas y colores, palos de chupete, cubos, latas forradas y pintadas, chapas. etc. (Ministerio de Educación, 2009, p.59).

.

Dramatización, El sector o la caja temática de dramatización desarrolla el juego de roles, debe estar ubicado en un espacio para la movilización libre, debe contar con disfraces, juguetes para peluquería, disfraces, máscaras, títeres. (Ministerio de Educación, 2009, p. 60).

Biblioteca, tiene por finalidad el hábito lector y debe encontrarse en un lugar iluminado y lejos de la bulla, debe contar con libros, diccionarios, cuentos, láminas, revistas, catálogos, álbumes, producción de los niños, maestra y padres de familia también se debe tener papeles y crayolas/colores. (Ministerio de Educación, 2009, p. 61).

Juegos en miniatura, desarrolla también el juego simbólico, debe estar alejado del bullicio. Debe tener materiales o juguetes pequeños, ayuda al niño a diferenciar tamaños. (Ministerio de Educación, 2009, p. 61).

Juegos tranquilos, desarrolla la atención y el razonamiento, debe estar ubicado alejado de mucho ruido, y debe contar con rompecabezas, dominós, loterías, juegos de mesa, juegos de ensarte, enhebrado, materiales para seriar o elaborar patrones. (Ministerio de Educación, 2009, p. 62).

#### **2.2.11. La hora del Juego libre en los sectores como apoyo en las áreas de desarrollo y Aprendizaje.**

Ministerio de Educación (2009) definió. “El juego simbólico estimula el desarrollo del pensamiento y la expresión verbal, porque es una acción donde el niño representa una vivencia con materiales que se encuentren a su alcance.” (p. 63). El juego simbólico es

una forma de representar las experiencias cotidianas vividas en su contexto o ambiente donde se desenvuelve, y contribuye al desarrollo integral de los pequeños.

Ministerio de Educación (2009) sobre el área de comunicación manifestó:

Con el juego se usa intensamente el pensamiento y el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su lenguaje, ordene mejor las palabras, su comprensión oral y sus habilidades verbales. En este sentido, las competencias comunicativas y la expresión y apreciación artística son afianzadas con el juego libre en los sectores. (p. 64).

Los niños y niñas al jugar se expresan de diferentes maneras, siendo la expresión oral la más usada, y que el juego simbólico es la representación de hechos ausentes, por lo tanto después favorecerá la lectoescritura, ya que al leer se dan cuenta que las palabras reemplazan objetos o situaciones que no están presentes.

Ministerio de Educación (2015) precisó:

En la educación inicial, se debe ofrecer distintas y frecuentes oportunidades para que los niños conversen, escuchen a sus compañeros o adultos y opinen e intercambien ideas sobre lo que escuchan, sienten y quieren. Participando en el juego, los niños irán acomodando el uso del lenguaje a los diversos ámbitos sociales. (p. 25).

Durante el juego en sectores los niños y niñas dialogan, y cada uno habla de acuerdo como lo hacen en su entorno familiar y social. También cuando se realiza la asamblea tienen la oportunidad de hablar, responder interrogantes y escuchar, las maestras deben

escucharlos, entenderlos y respetar su expresión alentándolos y no ridiculizarlos, de esta manera está desarrollando su expresión oral.

Ministerio de Educación (2009) sobre el Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual manifestó: “El desarrollo del conocimiento y, por lo tanto la capacidad del intelecto se ven incentivadas de manera primordial al realizar el juego libre en los sectores, y especialmente el juego simbólico” (p. 65). El juego libre pone en práctica diferentes procesos mentales: como la resolución de problemas, la memoria, la comprensión, creatividad; cuando el juego se da a temprana edad es mejor para el desarrollo de la inteligencia.

Ministerio de Educación (2009) sobre el área de matemática mencionó: “Cuando el niño juega se sitúa en el tiempo presente. Sin embargo, juega empleando las nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. Así mismo se vincula activamente con el espacio” (p. 65). Las actividades independientes y el juego libre en la vida cotidiana del infante lo ubican en un ambiente de permanente pensamiento y acción en estrecha relación con la realidad, surge el razonamiento matemático, al manipular los objetos, desplazarse en el espacio en el tiempo, observa y clasifica los objetos, cuando se ubica en el espacio, etc.

Ministerio de Educación (2015) manifestó: “En el momento que los niños se relacionan con los materiales o juguetes, se va beneficiando el desarrollo de la percepción y por consiguiente, la adquisición de ideas matemáticas” (p. 73). El pensamiento matemático se desarrolla a partir de la necesidad, lo motiva la curiosidad, la acción y la emoción, para ello es necesario el contacto con los materiales.

Ministerio de Educación (2009) sobre el área personal social afirmó:

Durante el momento del juego libre en los sectores, y el juego de representación, en especial, genera gran impacto en el desarrollo social y emocional de los niños. Cuando juega tiene libertad para avanzar con su idea y esto refuerza su valoración propia e independencia de una manera importante. (p. 66).

Cuando los niños y niñas juegan también desarrollan habilidades sociales, que es muy importante para la convivencia en el aula o en cualquier otro lugar, así como para relacionarse con los demás, también es un medio de expresión de su personalidad.

#### **2.2.12. Rol de los docentes**

Ministerio de Educación (2009) manifestó; “El rol que desempeña la maestra durante la hora del juego libre en los sectores es” no –directiva” es decir no dirige la actividad, permite que el niño y la niña juegue según su interés. Dejarlos ser, dejarlos jugar” (p. 67). Ellos deciden con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar, la presencia de la docente debe ser activa pero sin protagonismo. Debe permitir que los niños y niñas realicen su proyecto de juego de manera libre y espontánea, La maestra interviene cuando los niños la invitan a jugar y debe seguir con las ideas de ellos, además demostrar afecto y calidez, también interviene cuando suceden conflictos, como mediadora.

Ministerio de Educación (2008) manifestó:

La función de la maestra será proveer un aula segura para el libre tránsito con materiales suficientes a la altura de los niños. Ofrecer un trato amable, observar a los niños para conocer mejor sus sentimientos, experiencias,



pensamientos, capacidades, etc. Percibir sus progresos diarios a través de su comportamiento, anotando las incidencias que sucede en sus juegos y que pueden servir para planificar las unidades didácticas. La maestra puede jugar cuando ello solicita. (p. 165).

El docente debe determinar el espacio de juego, para que los niños puedan movilizarse libremente, siempre supervisando los peligros, los materiales deben estar a la altura de los estudiantes, también deben ser renovados para propiciar la alegría de los niños, y limpiar los espacios en forma permanente. Los espacios deben estar delimitados.

Los niños y niñas, eligen libremente el qué, el cómo y con quiénes jugar. Los estudiantes no piensan en aprendizaje, aunque la maestra planifica el desarrollo de capacidades y actividades significativas para ellos. Durante la actividad el docente tiene un rol de observador, que participa cuando se necesita de su presencia; por ejemplo, dando oportunidad a otros niños que de repente se sientan cohibidos o no participan,. Sin embargo, no debe integrarse al juego, solo cuando los niños la invitan, la maestra no pierde su función, no debe jugar de acuerdo a sus ideas, sino la de los niños. Su presencia en el juego no es necesaria, está al servicio de los niños, entonces su actuación es de orientador, sin cortar lo producido por los niños.

La maestra se encarga de implementar los sectores de juego con los materiales, en algunos casos puede ser en función a las unidades didácticas que se vienen realizando para afianzar los aprendizajes y en la disposición del ambiente físico (Malajovich, 2008. p. 17).

Durante el juego libre, en los sectores, la maestra debe conocer la secuencia metodológica, y los niños y niñas de acuerdo a las prácticas irán interiorizando de igual

manera lo que deben realizar durante el tiempo de juego, previo a dicha actividad se debe establecer normas con los mismos estudiantes.

La maestra debe demostrar afecto y aceptar los juegos que realizan los niños y las niñas, la intervención debe ser cuando se presenta algún conflicto o cuando los niños y niñas lo soliciten. El rol del docente es de observador permanente para conocer el juego en grupo e individual, también debe ser activa pero no directiva es decir dejar a los niños jugar de acuerdo a sus intereses y necesidades, y seguir sus progresos. El rol del maestro en el aula de Educación Inicial es mediador, proporcionando los materiales suficientes que los niños y niñas piden para jugar, organizando los espacios seguros y necesarios, brindando ambientes para la seguridad física y emocional, cuando suceden conflictos ayudándolos a resolver.

Ministerio de Educación (2009) plantea la siguiente secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.

### **2.2.13. Dimensiones de la hora de juego libre en los sectores**

#### **Planificación**

En asamblea chicos, chicas y maestra conversan sobre tres aspectos durante 10 minutos:

La maestra recuerda el tiempo y espacio para jugar, que será una hora en los Diferentes sectores y faltando 10' avisara para que terminen su juego.

Recuerdan las normas de convivencia.

Dialogan sobre el juego que quisieran realizar, los juguetes que desean utilizar, y con quien o que compañeros jugar. (Ministerio de Educación, 2009, p. 50).

La planificación se realiza en la asamblea, ellos intervienen levantando la mano para hablar sobre las normas establecidas, algunos mencionan nuevas normas de acuerdo a sus experiencias vividas, otros responden las preguntas que hace la maestra, sobre dónde, con qué y con quien quiere jugar, es decir eligen libremente de manera autónoma en este momento desarrollan su expresión oral hablando y también aprendiendo a escuchar a los que hablan.

### **Organización**

Los niños y niñas se dirigen libremente al sector que desea jugar, según sus gustos, lo hacen en grupos pequeños, en pares o individual, luego comienzan a jugar libremente, ellos seleccionan los juguetes que usaran, de qué manera lo usara y con quién jugará. (Ministerio de Educación, 2009, p.50).

Durante la organización, hay sectores que tienen más demanda que otros, cómo máximo puede haber hasta 5 integrantes por sector y si no es así, comunican a la docente, algunas veces no cumplen los acuerdos, entonces la docente dialoga para concientizar a través de algunas preguntas ¿podremos jugar contentos si están muy juntos? ¿Qué podemos hacer para jugar más cómodos? Y ellos mismos se dan cuenta, y si no hacen, tenemos que dejarlos, y no imponerles o hacerles sentir mal. Algunos juegan en pequeños grupos, en parejas de manera coordinada, otros juegan solos, otros se quitan los materiales

y es cuando la docente interviene, aquí desarrollan su autonomía así como trabajo en equipo.

### **Ejecución o desarrollo**

Los niños y niñas desarrollan su proyecto de juego. Algunos llegan a acuerdos entre compañeros para el uso de los materiales y las funciones que cumplirán cada uno, otros juegan solos o en pares, realizan el juego simbólico juegan a la familia, al zoológico, construyendo torres, etc. Juegan lo que ellos deciden con sus compañeros por afinidad. (Ministerio de Educación, 2009, p. 51).

Cuando inician su juego lo hacen con mucho entusiasmo y libremente, utilizan los materiales que desean y desarrollan su proyecto, compartiendo responsabilidades y asumiendo roles propuestos por ellos mismos, representando situaciones cotidianas de sus vivencias y experiencias, así como sus intereses, además algunos resuelven sus problemas coordinando, otros pelean, no comparten o se quitan los materiales, y la maestra interviene para mediar la situación. Algunos niños varían lo organizado y cambian el juego iniciado, ya que ellos son espontáneos, imaginativos y creativos.. Algunos niños se cambian de sector, entonces es necesario recordar las normas.

### **Orden**

Se comunica a los niños y niñas que va llegando a su fin la hora del juego libre en los sectores, es el momento de guardar todos los materiales que usaron y que el aula debe quedar ordenada.

Guardan sus experiencias y terminan con experiencias significativas, además se forman con el hábito del orden. (Ministerio de Educación, 2009, p. 51).

Cuando llega el momento de ordenar los materiales utilizados, la docente anticipa al grupo para que tengan tiempo de terminar su proyecto de juego, y también para dejar todo en orden, se puede realizar a través de una canción para que los niños lo realicen con tranquilidad, esta actividad va desarrollando hábitos y permite el paso de una actividad a otra posterior.

### **Socialización**

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar la asamblea para que expresen lo que jugaron, con quien o quienes jugaron, como fue su juego, cómo se sintió y que pasó durante su juego.

En este momento la maestra puede dar información sobre asuntos importantes respecto a la expresión de los niños y niñas. Puede ser sobre problemas que sucedieron, en ese momento los niños hablan sobre sus sentimientos, intereses y necesidades. (Ministerio de Educación, 2009, p. 52).

Después del orden pasan a la asamblea, y cada niño, niña o grupo de niños, tiene la oportunidad de narrar su experiencia, expresando lo que piensan, sienten y desean, como, que es lo que jugaron, con quienes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema. En este momento los niños y niñas desarrollan su expresión oral y aprenden a escuchar a los que hablan, también deben evocar su experiencia de juego. Hay niños que se expresan con

facilidad y con un lenguaje claro y comprensible, otros tienen dificultades para hablar o tienen la voz muy baja.

## **Representación**

La maestra comunica a los chicos y chicas para que representen su juego desarrollado mediante actividades gráfico plásticas, luego pide que explique lo que dibujó, este paso se puede hacer de vez en cuando, no es necesario todos los días, ya que demanda de tiempo (Ministerio de Educación, 2009, p. 52).

Es el último momento de la secuencia metodológica, los niños y niñas tienen que representar su experiencia vivida a través de una técnica gráfico plástica, lo pueden hacer en forma individual o con su grupo de juego que desarrollaron y luego argumentar lo que representó. Este paso de la secuencia metodológica no es obligatorio, lo pueden realizar de vez en cuando, ya que demanda de mucho tiempo y nos pasaríamos de una hora, por lo tanto es opcional.

### **III. Hipótesis y variables**

### **3.1. Hipótesis**

Sánchez y Reyes (2006, p. 106) precisan: “la investigación de una sola variable, son de fácil comprobación y corresponden a la investigación descriptiva de una sola variable, pudiendo ser dicha variable cuantitativa o cualitativa.” Por lo tanto, no corresponde a esta investigación, por ser descriptivo simple.

### **3.2. Identificación de variable**

La hora del juego libre en los sectores.

### **3.3. Descripción de variable**

#### **3.3.1. Definición conceptual**

Ministerio de Educación (2009) precisó:

La hora del juego libre en los sectores es un momento pedagógico que se desarrolla diariamente es decir permanentemente. Se realiza durante una hora, y es generalmente en el aula, puede ser al aire libre o en el patio de la Institución. (p. 49).

#### **3.3.2. Definición operacional**

La hora del juego libre en los sectores es un momento pedagógico que se desarrolla todos los días durante una hora en educación inicial, y es generalmente en el aula, donde se encuentran los diferentes sectores o espacios equipados con variados



materiales de interés de los niños y niñas y de acuerdo a su edad. Juegan en pequeños grupos, en pares o individual y libremente, donde la maestra solo es observadora e interviene cuando se presenta algún problema o conflicto.

La variable se puede medir a través de seis dimensiones: planificación. Organización, ejecución o desarrollo, orden, socialización y representación.

### 3.4. Operacionalización de variable

Tabla 1

*Matriz de operacionalización de la variable la hora del juego libre en los sectores.*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Valores	Niveles y rangos para las dimensiones	Niveles y rangos para la variable
Planificación: “La maestra, los niños y niñas conversan sobre el tiempo y el espacio de juego, establecen o recuerdan las normas de convivencia y expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar”(MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:50)	Establece normas de convivencia Elige el sector de su interés	1,2,3		Inicio (0 -1) Proceso (1 – 2) Logro (2 – 3)	
Organización “Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, a veces juegan solos o en parejas, e inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Definen que juguetes usan, como lo usan y con quien juegan.” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:50)	Demuestra independencia y autonomía Se expresa con seguridad	4,5,6,7		Inicio (0 -1) Proceso (1 – 2) Logro (2 – 4)	
Ejecución o desarrollo: “Los niños y niñas empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar.”(MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:51)	Acuerda el uso de los materiales Asume roles	8,9,10,11	Logro (1) No logro (0)	Inicio (0 -1) Proceso (1 – 2) Logro (2 – 4)	Inicio (9 -10) Proceso (11 – 12) Logro (13 – 16)
Orden: “En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar contribuye al buen hábito de orden”(MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:51)	Selecciona y organiza los materiales Controla el orden	12,13,14,15		Inicio (0 -1) Proceso (1 – 2) Logro (2 – 4)	
Socialización: “Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego,.”(MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:52)	Se integra con su grupo Expresa su experiencia.	16,17,18		Inicio (0 -1) Proceso (1 – 2) Logro (2 – 3)	
Representación: “La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron ” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:52)	Reproduce sus experiencias Expresa su representación	19,20		Inicio (0 -1) Proceso (1 – 2) Logro (2 – 3)	

#### **IV. Marco metodológico**

#### **4.1. Tipos y diseño de investigación**

El tipo de investigación es básica sustantiva con un nivel descriptivo.

Sánchez y Reyes (2006) conceptualizaron: “Es llamada también pura o fundamental, lleva a la indagación de nuevos conocimientos. Mantiene como objetivo recoger información de la realidad para el progreso del conocimiento científico, orientándonos al descubrimiento de principios y leyes” (p. 41). En la investigación se describe y caracteriza la variable de estudio, porque va a facultar describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de educación inicial potenciando a la vez el marco teórico conceptual con las ventajas y usos de la variable nombrada.

La investigación pertenece al nivel descriptivo simple, porque la variable será descrita a través de las bases teóricas y de las observaciones que proceden de los mismos sujetos de estudio.

#### **Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación es no experimental, descriptivo simple.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) definieron: “es el estudio que se realiza sin manejar a propósito la variable de estudio y en lo que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 152). Es decir se observa el momento pedagógico de la hora del juego libre en los sectores con su proceso metodológico tal como es, sin provocación de la que investiga, para describir el nivel de dominio de los escolares durante la actividad.

Pertenece al diseño no experimental Transeccional o transversal la cual recolecta los datos en una sola ocasión, en un tiempo determinado, es como tomar un retrato de un hecho que ocurre. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 151).

Su esquema es el siguiente:

**M.....O**

Dónde:

M = es la muestra

O = observación de la muestra

#### **4.2. Población, muestra y muestreo**

##### **Población:**

Hernández, Fernández y Baptista (2014) manifestaron: “la población es el grupo de todos los casos que están acorde con una serie de especificaciones [...] Las poblaciones deben posicionarse claramente en torno a sus características de contenido, de área y en el tiempo” (p. 174).

La población está conformada por 131 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, 2016, los cuales constan de 5 secciones.

Tabla 2

*Población de los estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita en el año 2016.*

Aulas	Hombres	Mujeres	Total
Intelectuales	12	14	26
Turno- tarde			
Emprendedores	13	13	26
turno- mañanas			
Emprendedores:	14	12	26
turno -Tarde			
Investigadores	11	15	26
turno-Mañanas			
Investigadores	14	13	27
Turno-Tarde			
Total			131

#### **Muestra:**

Hernández, Fernández y Baptista (2014) conceptualizaron: “La muestra es en esencia, un sub grupo de los habitantes. Digamos que es un subconjunto de elementos que corresponden a ese grupo descrito en sus características al que llamamos población” (p. 175).

$$n = \frac{NZ^2PQ}{d^2(N-1) + Z^2PQ}$$

N = 131  
 Z = 1,96  
 P = 0,5  
 Q = 0,5  
 d = 0,05

n = 97,8780146

Por lo tanto la muestra está constituida por 98 estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita en el 2016.

Tabla 3

*Muestra de los estudiantes de 5 años*

Aulas	Hombres	Mujeres	Número de estudiantes	Número de estudiantes por estratos
Intelectuales				
Turno- tarde	12	14	26 X 0. 75	19
Emprendedores				
turno- mañanas	13	13	26 X 0. 75	19
Emprendedores:				
turno -Tarde	14	12	26 X 0.75	19
Investigadores				
turno-Mañanas	11	15	26 X 0. 75	19
Investigadores				
Turno-Tarde	14	13	27 X 0.75	22
Total			131	98

Tipo de muestreo: Probabilístico

#### 4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

##### Técnica

En la investigación se utilizó la técnica de la observación.

La observación es una técnica que consiste en percibir a la gente en el lugar donde desarrolla una actividad a través del sentido de la vista en su contexto real, donde desarrolla normalmente sus actividades para recoger información de aquellos aspectos más significativos de frente al fenómeno o hecho a investigar y recolectar datos explícitos. La observación también comprende todo el ambiente (físico, social y cultural, etcétera) y permite recoger información de cada uno o del grupo donde las personas desarrollan su vida. Para la investigación se hace de una manera sistemática, controlada y es necesario tomar ciertas precauciones metodológicas. (Carrasco, 2014, p. 75).

### **Instrumento**

Se utilizó como instrumento de evaluación, la lista de cotejo los cuales nos permiten recolectar datos cuantitativos de la variable la hora del juego libre en los sectores.

#### **4.4. Validación y confiabilidad del instrumento**

##### **Validez del instrumento:**

En razón a que la consistencia de los resultados de una investigación presenta un valor científico, los instrumentos de medición deben ser confiables y válidos, por ello, para determinar la validez de los instrumentos antes de aplicarlos serán sometidos a un proceso de validación de la siguiente manera:



La validez de constructo, estableció el grado del instrumento para medir la variable de la investigación en relación a los objetivos que pretende medir.

La validez de contenido de dicho instrumento reflejó un dominio específico de contenido de lo que se mide.

El procedimiento de validación de contenido que se utilizó para el instrumento en este estudio se sometido a un proceso de aprobación mediante la técnica de peritaje o juicio de expertos en el área, antes de su aplicación.

Tabla 4

*Jurados Expertos.*

Validadores	Resultado de aplicabilidad
Mgtr. Calderón Alva Ada	Aplicable
Mgtr. Ulloa Trujillo Karen	Aplicable
Mgtr De la Cruz Aranda Flor	Aplicable

*Nota:* La fuente se obtuvo de los certificados de validez del instrumento.

### **La confiabilidad del instrumento**

Para evaluar la confiabilidad se aplicó una prueba piloto a 15 estudiantes de la Institución Educativa Inicial n.º 053, “Santa Rosita” que reúnen condiciones similares del estudio; para obtener la confiabilidad se utilizó el indicador de fidelidad KR-20, la cual arrojó un resultado de “Fuerte Confiabilidad”.

Tabla 5

*Resultados de la confiabilidad la hora del juego libre en los sectores*

KR-20	n.º de ítems
0,78	20

Tabla 6

*Niveles de confiabilidad.*

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

*Fuente:* Ruiz, C. (2007)

#### 4.5. Métodos de análisis e interpretación de datos

Concluida la etapa de recolección de información, se interpretaron los datos utilizando el paquete estadístico SPSS, versión 22. Asimismo, se analizó la variable de estudio haciendo uso de la estadística descriptiva. Finalmente, los resultados se presentaron de forma ordenada haciendo uso de tablas y figuras.

#### 4.6. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación ha cumplido con las normas establecidas por el diseño de investigación cuantitativa de la Universidad César Vallejo, el cual propone a través de su formato la ruta a seguir en el desarrollo de la investigación. De igual

manera, se ha cumplido con respetar la autoría de la información bibliográfica, por ello se menciona a los autores con sus correspondientes datos de editorial y la parte ética que éste implica.

Los comentarios de las citas corresponden a la autora de la tesis, teniendo en cuenta el concepto de autoría y los criterios existentes para nombrar a una persona “autora” de un artículo científico. Además de especificar la autoría del instrumento elaborado para recoger la información, así como el proceso de revisión por juicio de expertos para validar el instrumento de investigación, por el cual pasan todos los proyectos de investigación para su validación antes de ser aplicadas.

## **V. Resultados**

## 5.1. Descripción de los resultados

Tabla 7

*Percentiles de las puntuaciones en las dimensiones de la variable la hora de juego libre para obtener la baremación.*

		Planificación	Organización	Ejecución	Orden	Socialización	Representación	La hora de juego libre en los sectores
N	Válidos	98	98	98	98	98	98	98
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0
	Media	1,71	2,67	2,81	2,34	1,79	1,70	13,03
	Mínimo	0	0	0	0	0	0	9
	Máximo	3	4	4	4	3	2	16
	Rango	3	4	4	4	3	2	7

Nota. Los niveles y rangos se obtuvieron a partir de la media y la DS.

### Variable: La hora de juego libre en los sectores

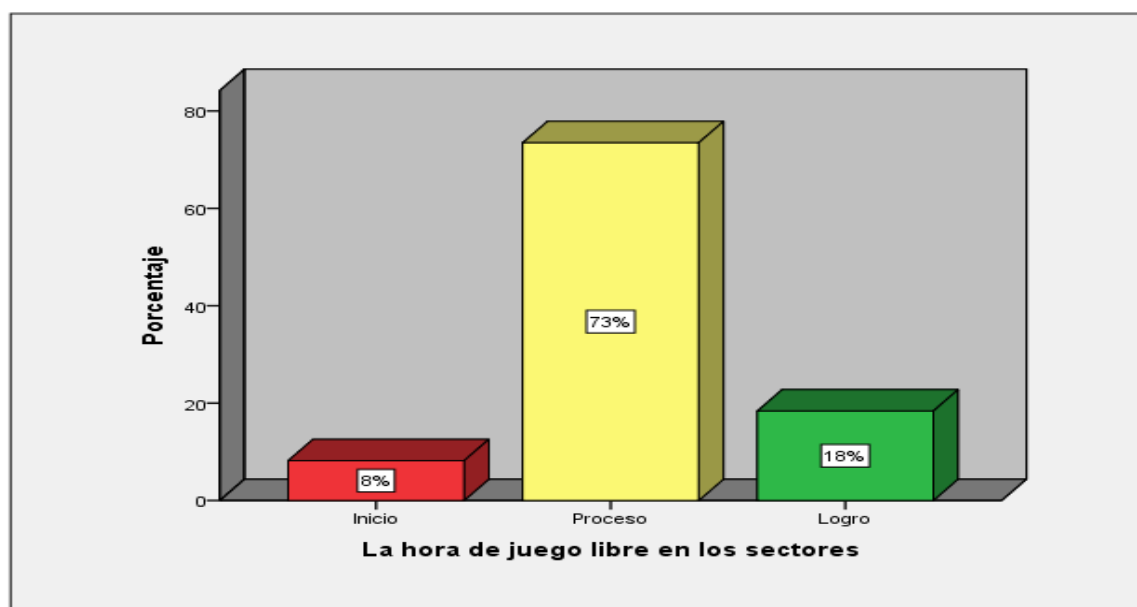
En la tabla 8 y figura 1, en cuanto a la hora de juego libre en los sectores el 73,5% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 18,4% de estudiantes se ubican en el nivel logro y un 8,2% de estudiantes se encuentran en inicio.

Tabla 8

*Distribución de frecuencia según su nivel la hora de juego libre en los sectores.*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Inicio	8	8,2
	Proceso	72	73,5
	Logro	18	18,4
	Total	98	100,0

*Nota:* Base de datos.



*Figura 1.* Niveles de la hora de juego libre en los sectores.

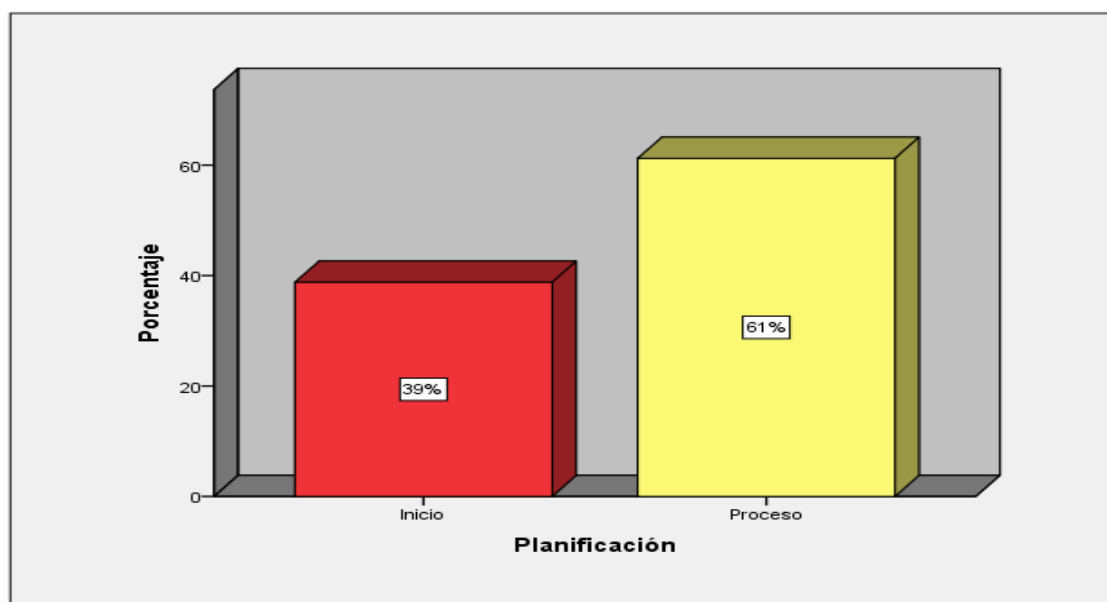
## Descripción de la dimensión 1: Planificación

Tabla 9

### *Distribución de frecuencia según sus niveles de planificación*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Inicio	38	38,8%
	Proceso	60	61,2%
	Total	98	100%

*Nota:* Base de datos.



*Figura 2.* Niveles de planificación en los sectores.

En la tabla 9 y figura 2, en cuanto a la planificación en los sectores el 61,2% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 38,8% de estudiantes se encuentran en inicio.

## Descripción de la dimensión 2: Organización

Tabla 10

### *Distribución de frecuencia según sus niveles de la organización*

	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Inicio	4,1%
	Proceso	80,6%
	Logro	15,3%
	Total	100%

*Nota:* Base de datos.

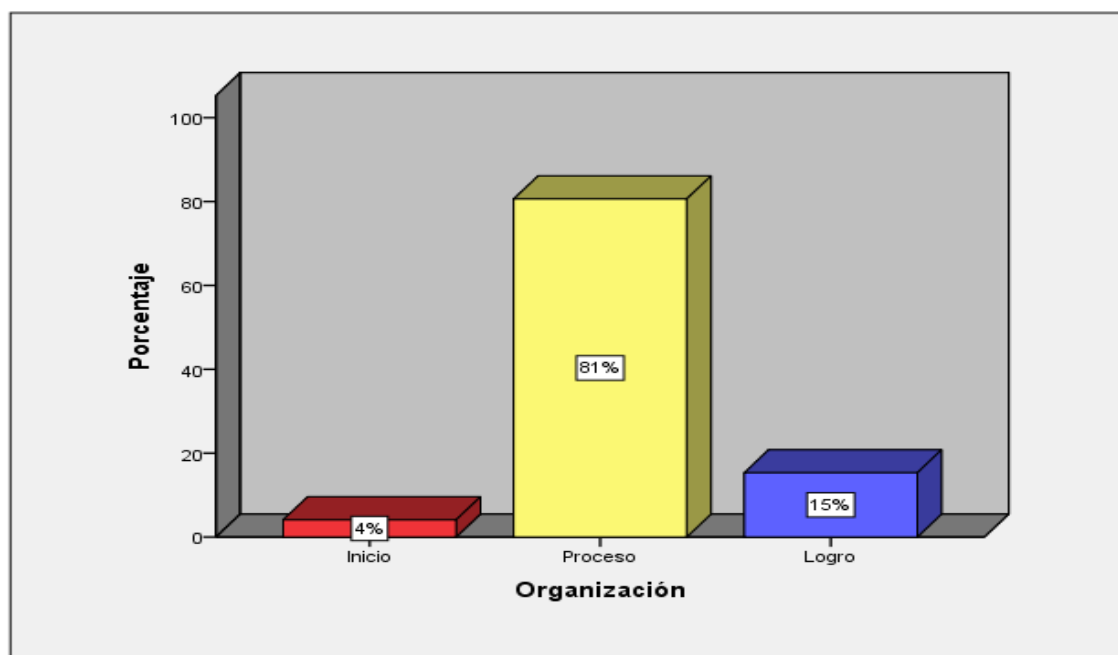


Figura 3. Niveles de organización.

En la tabla 10 y figura 3, en cuanto a la organización en los sectores el 80,6% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 15,3% de estudiantes se encuentran en logro y un 4,1% de estudiantes se encuentra en inicio.



### Descripción de la dimensión 3: Ejecución

Tabla 11

#### *Distribución de frecuencia según sus niveles de ejecución*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Inicio	3	3,1%
	Proceso	82	83,7%
	Logro	13	13,3%
	Total	98	100%

*Nota:* Base de datos.

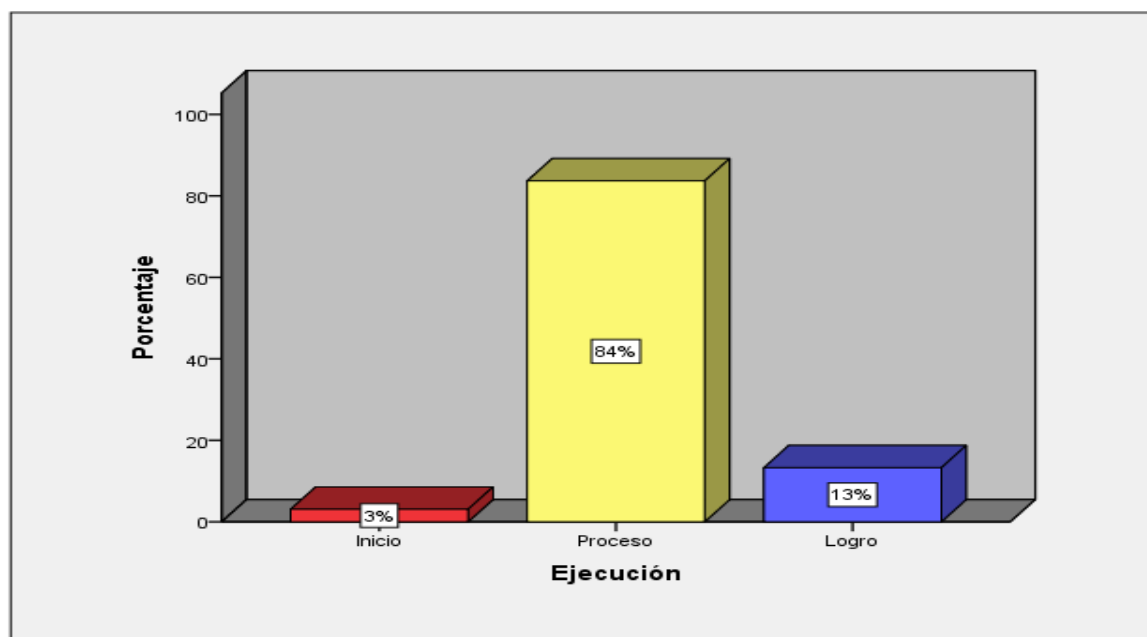


Figura 4. Niveles de ejecución.

En la tabla 11 y figura 4, en cuanto a la ejecución en los sectores el 83,7% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 13,3% de estudiantes se encuentran en logro y un 3,1% de estudiantes se encuentra en inicio.

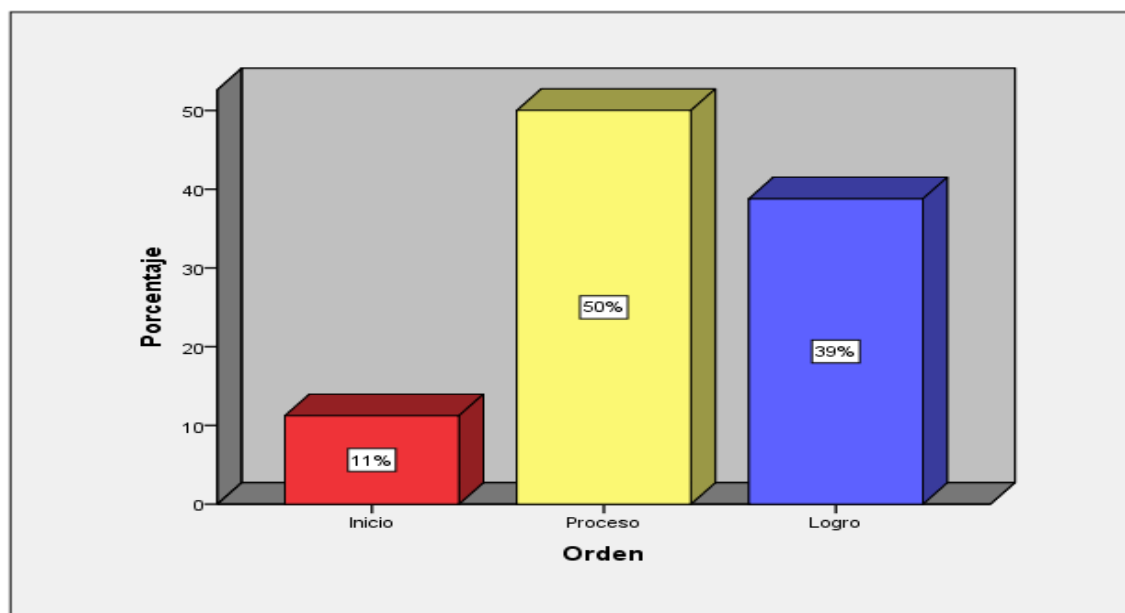
#### Descripción de la dimensión 4: Orden

Tabla 12

##### *Distribución de frecuencia según sus niveles de orden*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Inicio	11	11,2%
	Proceso	49	50%
	Logro	38	38,8%
	Total	98	100%

*Nota:* Base de datos.



*Figura 5.* Niveles de orden

En la tabla 12 y figura 5, en cuanto al orden en los sectores el 50% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 38,8% de estudiantes se encuentran en logro y un 11,2% de estudiantes se encuentra en inicio.

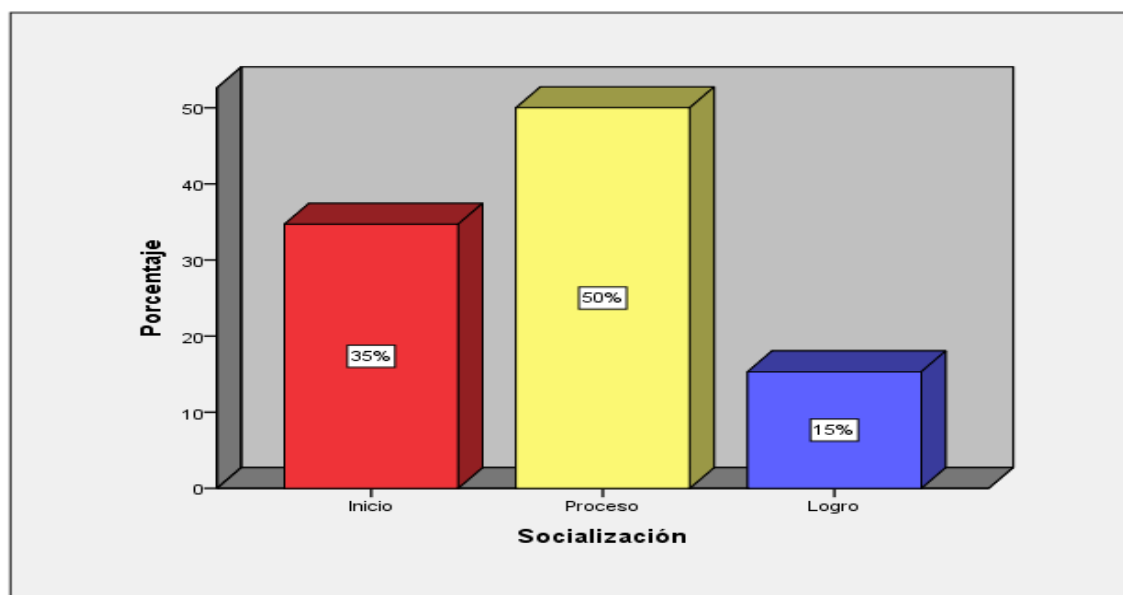
## Descripción de la dimensión 5: Socialización

Tabla 13

### *Distribución de frecuencia según sus niveles de la socialización*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Inicio	34	34,7%
	Proceso	49	50%
	Logro	15	15,3%
	Total	98	100%

*Nota:* Base de datos.



*Figura 6.* Niveles de socialización

En la tabla 13 y figura 6, en cuanto a la socialización en los sectores el 50% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 34,7% de estudiantes se encuentran en inicio y un 15,3% de estudiantes se encuentra en logro.

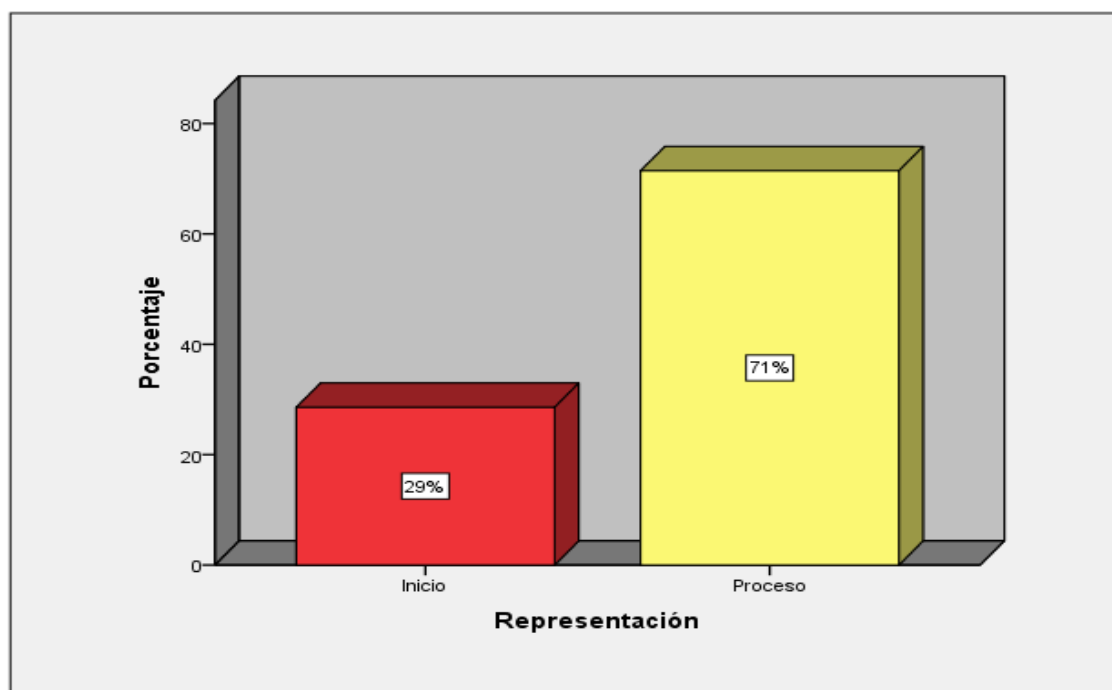
## Descripción de la dimensión 6: Representación

Tabla 14

*Distribución de frecuencia según sus niveles de representación.*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Inicio	28	28,6%
	Proceso	70	71,4%
	Total	98	100%

*Nota:* Base de datos.



*Figura 7.* Niveles de representación

En la tabla 14 y figura 7, en cuanto a la representación en los sectores el 71,4% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso y el 28,6% de estudiantes se encuentran en inicio.

## **VI. Discusión**

## **Discusión de resultado**

En la presente investigación el objetivo general es describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016. En la presente investigación se concluyó que en cuanto a la hora de juego libre en los sectores el 73,5% de estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 18,4% de estudiantes se ubican en el nivel logro y un 8,2% de estudiantes se encuentran en inicio. El hallazgo de la investigación coincide con la de Salas (2012) se arribó que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó

En el objetivo específico 1. Describir el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016. En la presente investigación se concluyó que en cuanto a la planificación en los sectores el 61,2% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 38,8% de estudiantes se encuentran en inicio. También el hallazgo de la investigación es equivalente con el trabajo de Camacho (2012) llegó a la siguiente conclusión: que los juegos incentivados en el aula constituyen una opción para mejorar habilidades sociales entre el grupo de alumnas, propiciando un clima adecuado en el aula.

Objetivo 2. Describir el nivel de dominio de la organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016. En la presente investigación se concluye que en la organización para el juego en los sectores el 80,6% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” del distrito de

Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 15,3% de estudiantes se encuentran en logro y un 4,1% de estudiantes se encuentra en inicio. Asimismo hay una similitud con la Paredes y Pasquel (2011) que llegó a la conclusión del tema: en su mayoría los niños y niñas de las Escuelas “Juan Miguel Suárez” y “Medardo Proaño” no cuentan con rincones de juego en sus aulas que mejoren su desarrollo integral, lo que desfavorece su intelecto, autonomía y desenvolvimiento social.- La suma de estos educadores observados en el grupo de niños y niñas evidencian claramente la carencia de habilidades y destrezas específicas

Objetivo 3. Describir el nivel de dominio de la ejecución o desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016. En la presente investigación se concluye que la ejecución en el juego en los sectores el 83,7% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 13,3% de estudiantes se encuentran en logro y un 3,1% de estudiantes se encuentra en inicio. Asimismo hay una similitud con la de Ovalle (2015) como resultados se logró implementar con el 100% de éxito a través de actividades y juegos que ayudan la labor de las maestras, se concluye que se logró elevar el nivel educativo en la institución

Objetivo 4. Describir el nivel de dominio del orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016. En la presente investigación se concluyó que el orden en el juego en los sectores, el 50% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 38,8% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro y un 11,2% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio. Asimismo hay una similitud con

Camacho (2012) que permitió conocer que los juegos incentivados en el aula constituyen una opción para mejorar habilidades sociales entre el grupo de alumnas, propiciando un clima adecuado en el aula

Objetivo 5. Describir el nivel de dominio de la socialización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016. En la presente investigación se concluyó que la socialización en la hora del juego libre en los sectores, el 50% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 34,7% de estudiantes se encuentran en inicio y un 15,3% de estudiantes se encuentra en logro. Jiménez (como cito el Ministerio de Educación 2014) El juego no se puede caracterizar como un simple distracción, el juego es el fundamento principal del desarrollo, incorpora en el niño las nociones básicas de sí mismo, de los otros y del mundo, le permite conocer su cuerpo y sus funciones, a orientarse en el tiempo y espacio, a manipular y construir, a establecer vínculos con otros, a comunicarse. Como proceso ligado a los sentimientos aporta bastante a fortalecer conocimientos que van adquiriendo. Entonces a más juego, mayor posibilidad de sentirse bien consigo mismo y con los demás.

Objetivo 6. Describir el nivel de dominio de la representación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016. En la presente investigación se concluyó que la socialización en los sectores el 71,4% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso y el 28,6% de estudiantes se encuentran en inicio. García, y Llull (2009) dice: En síntesis el juego y aprendizaje son aspectos muy relacionados, puesto que hay importantes aprendizajes que se logran en los niños, a través



de actividades netamente lúdicas. Mediante ello, el niño conoce aspectos del medio natural, social y cultural en el que vive. (p. 80).

## Conclusiones

- Primera:** En cuanto a la hora de juego libre en los sectores el 73,5% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 18,4% de estudiantes se ubican en el nivel logro y un 8,2% de estudiantes se encuentran en inicio.
- Segunda:** En cuanto a la planificación en los sectores el 61,2% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 38,8% de estudiantes se encuentran en inicio.
- Tercera:** En cuanto a la organización en los sectores el 80,6% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 15,3% de estudiantes se encuentran en logro y un 4,1% de estudiantes se encuentra en inicio.
- Cuarta:** En cuanto a la ejecución en los sectores el 83,7% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 13,3% de estudiantes se encuentran en logro y un 3,1% de estudiantes se encuentra en inicio.
- Quinta:** En cuanto al orden en los sectores el 50% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el

nivel proceso, el 38,8% de estudiantes se encuentran en logro y un 11,2% de estudiantes se encuentra en inicio.

**Sexta:** En cuanto a la socialización en los sectores el 50% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso, el 34,7% de estudiantes se encuentran en inicio y un 15,3% de estudiantes se encuentra en logro.

**Séptima:** En cuanto a la representación en los sectores el 71,4% estudiantes de 5 años en la I.E.I. n. ° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita, se encuentran en el nivel proceso y el 28,6% de estudiantes se encuentran en inicio.

## **Recomendaciones**

- Primera: Se recomienda a la Directora de la Institución Educativa Inicial n.º 053 “Santa Rosita” de Santa Anita, programar monitoreo a las docentes sobre la hora del juego libre en los sectores, así como realizar capacitaciones para conocer mejor su importancia para el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.
- Segunda: Se recomienda a las docentes de la Institución Educativa Inicial n.º 053 “Santa Rosita” de Santa Anita, cumplir con la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores por su importancia para el desarrollo y aprendizajes de los niños y niñas.
- Tercera: Se recomienda a las docentes de la Institución Educativa Inicial n.º 053 “Santa Rosita” de Santa Anita, ser observadoras durante la hora del juego libre en los sectores, para poder evaluar y superar las dificultades que se presentan, que puede ser de los espacios, tiempo, materiales, normas de convivencia, intereses y necesidades de los niños y niñas.
- Cuarta: Se recomienda a las docentes de la Institución Educativa Inicial n.º 053 “Santa Rosita” de Santa Anita, realizar charlas de sensibilización a los padres de familia sobre la importancia de la hora del juego libre en los sectores, así como invitarlos a compartir los juegos con sus hijos, para el apoyo con materiales educativos en forma permanente.

## REFERENCIAS

Camacho, L. (2012). *El Juego Cooperativo Como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años*. Recuperado de:

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/4441>

Carrasco, S. (2014). *Metodología de la Investigación científica*. Lima, Perú: San Marcos.

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de:

<https://books.google.com/books?isbn=8497328213>.

García, A. Y LLull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de:

<https://books.google.com/books?isbn=8497713036>

Hernández, Fernández Y Baptista, (2014). *Metodología de la investigación*. Recuperado de:

[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)

Malajovich, A. (2008) *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Recuperado de:

<http://www.terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55El-juego-en-el-Nivel-Inicial.pdf>.

Ministerio de Educación. (2015) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2013). *¿Cómo desarrollamos proyectos en el aula?* Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2009) *La hora del juego libre en los sectores*. Recuperado de:

[www2.MinisteriodeEducación.gob.pe/.../03.../59hora\\_juego\\_libre\\_en\\_los\\_sectores.pdf](http://www2.MinisteriodeEducación.gob.pe/.../03.../59hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf).

Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2014). *Módulos Autoinstructivos*. Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial*. Lima, Perú.

Ovalle, G. (2015). *Metodología de Rincones de Aprendizaje Para el Fortalecimiento del Pensamiento Lógico-Matemático*. Recuperado de:  
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Ovalle-Ana.pdf>

Paredes, G. (2012). *Rincones de Aprendizaje*. Recuperado de:  
<http://xiiqiifaboogabii.blogspot.pe>

Paredes, P, y Pasquel, D. (2011) tesis *la implementación de Rincones Lúdicos y su Incidencia en el Aprendizaje de Niños y Niñas de 4 a 6 años de las Escuelas Juan Miguel Suárez y Medardo Proaño de la ciudad de Ibarra durante el período*

2010-2011. Recuperado de:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2017/1/05%20FECYT%201079.pdf>

Salas, A. (2012). *Programa Jugando en los Sectores para Desarrollar Capacidades Matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao.*

Recuperado de:

[repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012\\_Salas\\_Programa-Jugando-en-los-sectores-para-desarrollar-capacidades-matematicas-en-ninos-de-4-años-de-una-institución-educativa-del-Callao](http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012_Salas_Programa-Jugando-en-los-sectores-para-desarrollar-capacidades-matematicas-en-ninos-de-4-años-de-una-institución-educativa-del-Callao).

Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica.*

Lima, Perú: Mantaro.

Sarlé, P. y Colaboradores. (2008). *Enseñar en clave de juego.* Buenos Aires. Argentina: noveduc.

## **APÉNDICES**



Anexo1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 053 “Santa Rosita” Santa Anita, 2016.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><i>Problema Principal:</i> ¿Cuál es el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita en el año 2016?</p> <p><i>Problemas Específicos:</i> <b>Problema específico 1:</b> ¿Cuál es el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita– Lima, 2016?</p> <p><b>Problema específico 2:</b> ¿Cuál es el nivel de dominio de la organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita- lima 2016?</p> <p><b>Problema específico 3:</b> ¿Cuál es el nivel de dominio de la ejecución o desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita - Lima, 2016?</p> <p><b>Problema específico 4:</b> ¿Cuál es el nivel de dominio del orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita - Lima, 2016?</p>	<p><i>Objetivo General:</i> Identificar el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita en el año 2016</p> <p><i>:Objetivos específicos:</i> <b>Objetivo específico 1:</b> Describir el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita– Lima, 2016</p> <p><b>Objetivo específico 2:</b> Describir el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita– Lima, 2016</p> <p><b>Problema específico 3:</b> Describir el nivel de dominio de la organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita– Lima, 2016</p> <p><b>Problema específico 4:</b> Describir el nivel de dominio del orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.º 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita– Lima, 2016</p>	No corresponde por ser de tipo descriptivo simple	<p><b>TIPO DE ESTUDIO:</b> Sustantivo</p> <p><b>DISEÑO</b> No experimental</p> <p>transversal</p> <p><b>MÉTODO</b> Descriptivo simple</p> <p><b>ENFOQUE</b> Cuantitativo</p>	<p><b>POBLACIÓN.</b> La población estará constituida por 131 estudiantes de las secciones de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 053 “Santa Rosita”, Santa Anita, Lima 2016</p> <p><b>MUESTRA.</b> La muestra estará constituida por 98 estudiantes de las secciones de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 053 “Santa Rosita”, Santa Anita, Lima 2016</p> <p><b>MUESTREO.</b> Probabilístico</p>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Lista de cotejo</p>

<p><b>Problema específico 5:</b> ¿Cuál es el nivel de dominio de la socialización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita - Lima, 2016?</p> <p><b>Problema específico 6:</b> ¿Cuál es el nivel de dominio de la representación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita - Lima, 2016?</p>	<p><b>Problema específico 5:</b> Describir el nivel de dominio de la socialización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.° 053 “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita– Lima, 2016</p> <p><b>Problema específico 6:</b> Describir el nivel de dominio de la representación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N.° “Santa Rosita” del distrito de Santa Anita– Lima, 2016</p>				
--	--	--	--	--	--

## Anexo 2 Instrumento de medición

	Género		D1			D2				D3				D4				D5			D6	
N° Alumnos	Sexo	Edad	En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores.	Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula.	Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar.	Reconoce el sector donde jugará libremente.	Se integra a un grupo con facilidad.	Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido	Selecciona los materiales que usará en su juego.	Comparte los materiales con sus compañeros.	Asume roles y tareas creativas en el sector.	Participa del juego simbólico individual y grupalmente.	Negocia y llega a acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego.	Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él	Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar	Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores.	Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón.	Se dirige a sus compañeros con cortesía.	Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron.	Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, cómo se sintió y que ocurrió durante su juego	Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente	Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó
1	M	5																				
2	F	5																				
3	F	5																				
4	M	5																				
5	F	5																				
6	M	5																				
7	M	5																				
8	F	5																				
9	F	5																				
10	M	5																				
11	F	5																				
12	F	5																				
13	M	5																				
14	F	5																				
15	M	5																				
16	F	5																				
17	M	5																				
18	M	5																				
19	F	5																				
20	F	5																				

Lista de cotejo para evaluar la hora del juego libre en los sectores

Escala: LOGRO=1

NO LOGRO=0

# Anexo 3. Validación de expertos



## ANEXO 4

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>	Pertinencia <sup>2</sup>	Relevancia <sup>3</sup>	Sugerencias
	<b>planificación</b>	SI NO	SI NO	SI NO	
1	En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores.	✓	✓	✓	
2	Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula.	✓	✓	✓	
3	Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar.	✓	✓	✓	
	<b>organización</b>	SI NO	SI NO	SI NO	
4	Reconoce el sector donde jugará libremente.	✓	✓	✓	
5	Se integra a un grupo con facilidad.	✓	✓	✓	
6	Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido	✓	✓	✓	
7	Selecciona los materiales que usará en su juego.	✓	✓	✓	
	<b>Ejecución o desarrollo</b>	SI NO	SI NO	SI NO	
8	Comparte los materiales con sus compañeros.	✓	✓	✓	
9	Asume roles y tareas creativas en el sector.	✓	✓	✓	
10	Participa del juego simbólico individual y grupalmente.	✓	✓	✓	
11	Negocia y llega a acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego.	✓	✓	✓	
	<b>orden</b>	SI NO	SI NO	SI NO	
12	Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él.	✓	✓	✓	
13	expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar	✓	✓	✓	
14	Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores.	✓	✓	✓	
15	Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón.	✓	✓	✓	
	<b>socialización</b>	SI NO	SI NO	SI NO	
16	Se dirige a sus compañeros con cortesía.	✓	✓	✓	
17	Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron.	✓	✓	✓	
18	Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, cómo se sintió y que ocurrió durante su juego	✓	✓	✓	
	<b>representación</b>	SI NO	SI NO	SI NO	
19	Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente.	✓	✓	✓	
20	Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó	✓	✓	✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☒]      No aplicable [☐]

Apellidos y Nombres del juez evaluador: *Dra. Ada Calderón Alva*  
DNI: *19846084*

Los Olivos, *11 Mayo* del 2016

<sup>1</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo  
<sup>2</sup>Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.  
<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

*Ada Calderón Alva*  
DRA. ADA CALDERÓN ALVA  
DCE 0085

.....  
FIRMA DEL VALIDADOR





## ANEXO 4

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>		Pertinenci <sup>a</sup> 2		Relevancia <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
planificación								
1	En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores.	✓		✓		✓		
2	Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula.	✓		✓		✓		
3	Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar.	✓		✓		✓		
organización								
4	Reconoce el sector donde jugará libremente.	✓		✓		✓		
5	Se integra a un grupo con facilidad.	✓		✓		✓		
6	Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido	✓		✓		✓		
7	Selecciona los materiales que usará en su juego.	✓		✓		✓		
Ejecución o desarrollo								
8	Comparte los materiales con sus compañeros.	✓		✓		✓		
9	Asume roles y tareas creativas en el sector.	✓		✓		✓		
10	Participa del juego simbólico individual y grupalmente.	✓		✓		✓		
11	Negocia y llega a acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego.	✓		✓		✓		
orden								
12	Guarda los juguetes teniendo en cuenta senaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él.	✓		✓		✓		
13	expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar	✓		✓		✓		
14	Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores.	✓		✓		✓		
15	Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón.	✓		✓		✓		
socialización								
16	Se dirige a sus compañeros con cortesía.	✓		✓		✓		
17	Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron.	✓		✓		✓		
18	Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, cómo se sintió y que ocurrió durante su juego	✓		✓		✓		
representación								
19	Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente.	✓		✓		✓		
20	Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó	✓		✓		✓		



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☒] No aplicable [☐]

Aplicable después de corregir [☐]

No aplicable [☐]

Apellidos y Nombres del juez evaluador: *Mtro. Karen Guissella Ulloa Trujillo*

DNI: *40420306*

Los Olivos, 09 Marzo del 2016

<sup>1</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

<sup>2</sup>Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

*Karen Ulloa*  
Mg. Karen G. Ulloa Trujillo  
CPEX 919042306

FIRMA DEL VALIDADOR



## ANEXO 4

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad 1	Pertinenci a <sup>2</sup>	Relevancia <sup>3</sup>	Sugerencias
	planificación				
1	En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores.	SI	SI	NO	
2	Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula.	✓	✓	✓	
3	Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar.	✓	✓	✓	
	organización				
4	Reconoce el sector donde jugará libremente.	SI	SI	NO	
5	Se integra a un grupo con facilidad.	✓	✓	✓	
6	Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido	✓	✓	✓	
7	Selecciona los materiales que usará en su juego.	✓	✓	✓	
	Ejecución o desarrollo				
8	Comparte los materiales con sus compañeros.	SI	NO	SI	NO
9	Asume roles y tareas creativas en el sector.	✓	✓	✓	
10	Participa del juego simbólico individual y grupalmente.	✓	✓	✓	
11	Negocia y llega a acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego.	✓	✓	✓	
	orden				
12	Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él.	SI	NO	SI	NO
13	expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar	✓	✓	✓	
14	Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores.	✓	✓	✓	
15	Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón.	✓	✓	✓	
	socialización				
16	Se dirige a sus compañeros con cortesía.	SI	NO	SI	NO
17	Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron.	✓	✓	✓	
18	Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, cómo se sintió y que ocurrió durante su juego	✓	✓	✓	
	representación				
19	Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente.	SI	NO	SI	NO
20	Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó	✓	✓	✓	



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y Nombres del juez evaluador: *Dr. Flor de María De la Cruz Aranda*  
DNI: *08656707*

Los Olivos, 31 de mayo del 2016

<sup>1</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

<sup>2</sup>Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

*Flor de María De la Cruz Aranda*  
MT. FLORE DE MARÍA DE LA CRUZ ARANDA  
DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA  
A 01651535

FIRMA DEL VALIDADOR



**SOLICITO:** Permiso para desarrollar  
proyecto de investigación

Sra. Directora de la Institución Educativa Inicial N.º 053 "Santa Rosita"

Yo Charo Teodosia Sandoval Bernabel, Profesora de aula de la Institución que  
Ud. dirige, me presento muy respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Qué siendo imprescindible realizar un proyecto de investigación para  
obtener la Licenciatura, recurro a Ud. me conceda permiso para desarrollar  
dicho trabajo titulado "La hora del juego libre en sectores con estudiantes de 5  
años en la Institución Educativa Inicial N.º 053 "Santa Rosita". Santa Anita,  
2016"

Le agradezco anticipadamente a Ud. Por la atención a la presente solicitud.

Atentamente;

Santa Anita, marzo del 2016

Charo Sandoval Bernabel  
Profesora de aula

#### Anexo 4. Base de datos de la prueba piloto

RESULTADOS DE PRUEBA PILOTO																							
INSTRUMENTO: Prueba para evaluar la hora del juego libre en los sectores																							
NIVEL : INICIAL			EDAD: 5 AÑOS			VARIABLE: La hora del juego libre en los sectores																	
ESCALA:																							
			0. NO LOGRÒ			1. LOGRÒ																	
N° Alumnos	Género		D1			D2				D3				D4				D5			D6		TOTAL
	Sexo	Edad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	F	5	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	7
2	M	5	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	10
3	M	5	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	10
4	M	5	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	8
5	F	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	15
6	M	5	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	14
7	M	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17
8	M	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	16
9	F	5	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	9
10	F	5	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
11	F	5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	17
12	M	5	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	11
13	M	5	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	11
14	M	5	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	7
15	F	5	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	10
		TRC	8	7	8	8	6	8	5	8	4	6	8	5	4	7	8	5	7	6	9	7	
		P	0,80	0,70	0,80	0,80	0,60	0,80	0,50	0,80	0,40	0,60	0,80	0,50	0,40	0,70	0,80	0,50	0,70	0,60	0,90	0,70	
		Q	0,20	0,30	0,20	0,20	0,40	0,20	0,50	0,20	0,60	0,40	0,20	0,50	0,60	0,30	0,20	0,50	0,30	0,40	0,10	0,30	
		P*Q	0,16	0,21	0,16	0,16	0,24	0,16	0,25	0,16	0,24	0,24	0,16	0,25	0,24	0,21	0,16	0,25	0,21	0,24	0,09	0,21	
		S P*Q	4,00																				
		VT	11,38																				
		K-R20	0,78																				

Base de dato de la variable la hora del juego libre en los sectores

La hora del juego libre en los sectores																				
	Plan.			Org.				Eje.				Orden				Social.			Represt.	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
2	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1
3	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
4	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0
6	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1
8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
9	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
10	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0
11	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1
12	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1
13	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
14	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1
15	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1
16	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
17	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1
18	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
21	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
22	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1
23	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1
24	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
25	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0
26	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
28	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1
29	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
30	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
31	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
32	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
33	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
34	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1
35	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
36	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1
37	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1
38	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1

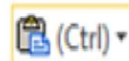
39	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1
40	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1
41	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
42	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
43	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
44	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
45	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
46	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0
47	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
48	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
49	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
50	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1
51	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1
52	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1
53	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1
54	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0
55	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
56	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
57	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1
58	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
59	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
60	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1
61	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1
62	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
63	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
64	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1
65	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
66	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1
67	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1
68	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1
69	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
70	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
71	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
72	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
73	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1
74	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
75	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
76	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
77	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
78	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
79	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	
80	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1
81	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
82	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1

83	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
84	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
85	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
86	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1
87	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
88	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1
89	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
90	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
91	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
92	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
93	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
94	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
95	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1
96	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
97	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
98	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1

## CONSTANCIA DE CORRECCIÓN DE ESTILO

Jefatura del Programa de Complementación Académica Magisterial  
Universidad César Vallejo Lima Norte

Dejo constancia de haber realizado la revisión y corrección de estilo de la tesis denominada **La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial n.º 0 053 "Santa Rosita". Santa Anita, 2016**, presentada por el/la autor(a) Charo Teodosia Sandoval Bernabel para optar la Licenciatura en Educación.



En el proceso de corrección de la tesis, se consideró los siguientes criterios:

1. La ortografía
2. La coherencia y cohesión del texto
3. La norma internacional APA

Lima, 21 de mayo de 2016

  
Lic. DANIEL PACHAS VÉLEZ

Docente de Lenguaje y Literatura  
DNI: 40473749